MASTER ART WORKS

METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

メタルギアソリッド4　設定資料集



メタルギアソリッド4

MASTER ART WORKS

デザインがMGS4の世界を創造する

アートディレクター・新川洋司氏を中心とした
精鋭クリエイター陣による詳細な設定画稿を一挙掲載

SoftBank Creative

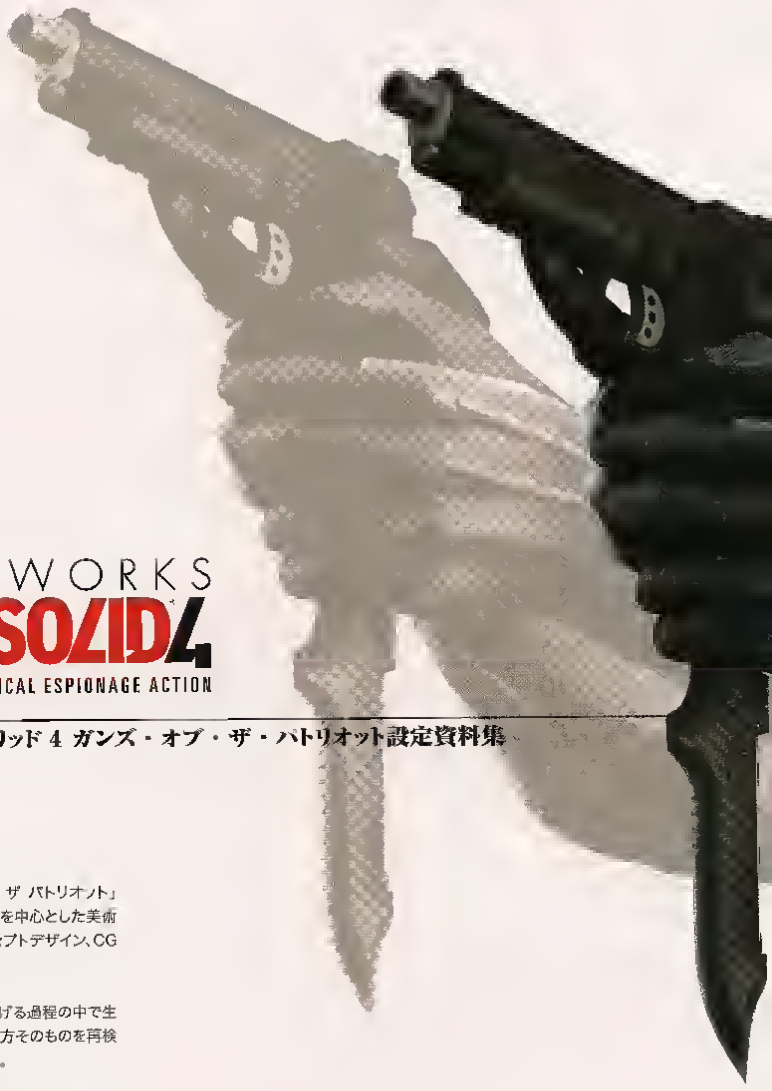

MASTER ART WORKS
METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS
メタルギアソリッド4　設定資料集
SoftBank Creative



METAL GEAR SOLID 4®

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION


METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS
TACTICAL ESPIONAGE ACTION



MASTER ART WORKS
METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

マスターアートワークス メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット設定資料集

PROLOGUE

本誌は「メタルギア ソリッド 4 ガンズ オブ ザ パトリオット」(MGS4)のアートディレクター・新川洋司氏を中心とした美術スタッフたちによって描いたイラストやコンセプトデザイン、CGをまとめた公式設定集である。

架空のキャラクターをデザインとして創り上げる過程の中で生まれるアイディアは、時にキャラクターのあり方そのものを再検討させるような力強い存在感と説得力を持つ。

詳細に描かれた設定画の多くは必ずしも表舞台に立つことはないが、ゲーム世界を左右する重要なピースであることは疑いようがない。メタルギア ソリッド 4の世界を構築するために集結した最高のクリエイターたちの手で創り出された数々の画稿から、圧倒的な情報量と熱量を感じ取っていただきたい。



MASTER ART WORKS
METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS

INDEX

005 【ART WORKS】
アートワーク

021 【MODELING & DESIGN】CHARACTERS
モデリング&デザイン　キャラクター編

OLD SNAKE【SOLID SNAKE】／オールド　スネーク（ソリッド　スネーク）---- 022
LIQUID OCELOT【LIQUID SNAKE】／リキッド　オセロット（リキッド　スネーク）---- 026
MERYL SILVERBURGH／メリル・シルバーバーグ ---- 028
NAOMI HUNTER／ナオミ・ハンター ---- 030
VAMP／ヴァンプ ---- 032
SUNNY／サニー ---- 034
OTACON【HAL EMMERICH】／オタコン（ハル・エメリッヒ）---- 035
RAIDEN／雷電 ---- 036
LAUGHING OCTOPUS／ラフィング　オクトパス ---- 040
RAGING RAVEN／レイジング　レイブン ---- 042
CRYING WOLF／クライング　ウルフ ---- 044
SCREAMING MANTIS／スクリーミング　マンティス ---- 046
BIG MAMA／ビッグママ ---- 048
ED／エド ---- 050
JONATHAN／ジョナサン ---- 051
JOHNNY【AKIBA】／ジョニー（アキバ）---- 052
ROY CAMPBELL／ロイ・キャンベル ---- 053
DREBIN／ドレビン ---- 054
MEI LING／美玲（メイリン）---- 054
LITTLE JOHN／リトルジョン ---- 056
RESISTANCE／レジスタンス ---- 057
ZERO／ゼロ ---- 058
BIG BOSS／ビッグボス ---- 059
OTHERS／その他 ---- 060
U.S. MILITARY／米兵 ---- 062
MILITIA／民兵 ---- 062
PRIVATE MILITARY COMPANY SOLDIERS／PMC 兵 ---- 063
BEAUTY & BEAST CORPS／ビューティ&ビースト部隊 ---- 064

065 【YOJI SHINKAWA IMAGE ART】
新川洋司 イメージアート

097 【MEMORIES】
回想シーン

107 【IMAGE BOARDS】
体験版イメージボード

111 【MODELING & DESIGN】MECHANICS
モデリング&デザイン　メカニック編

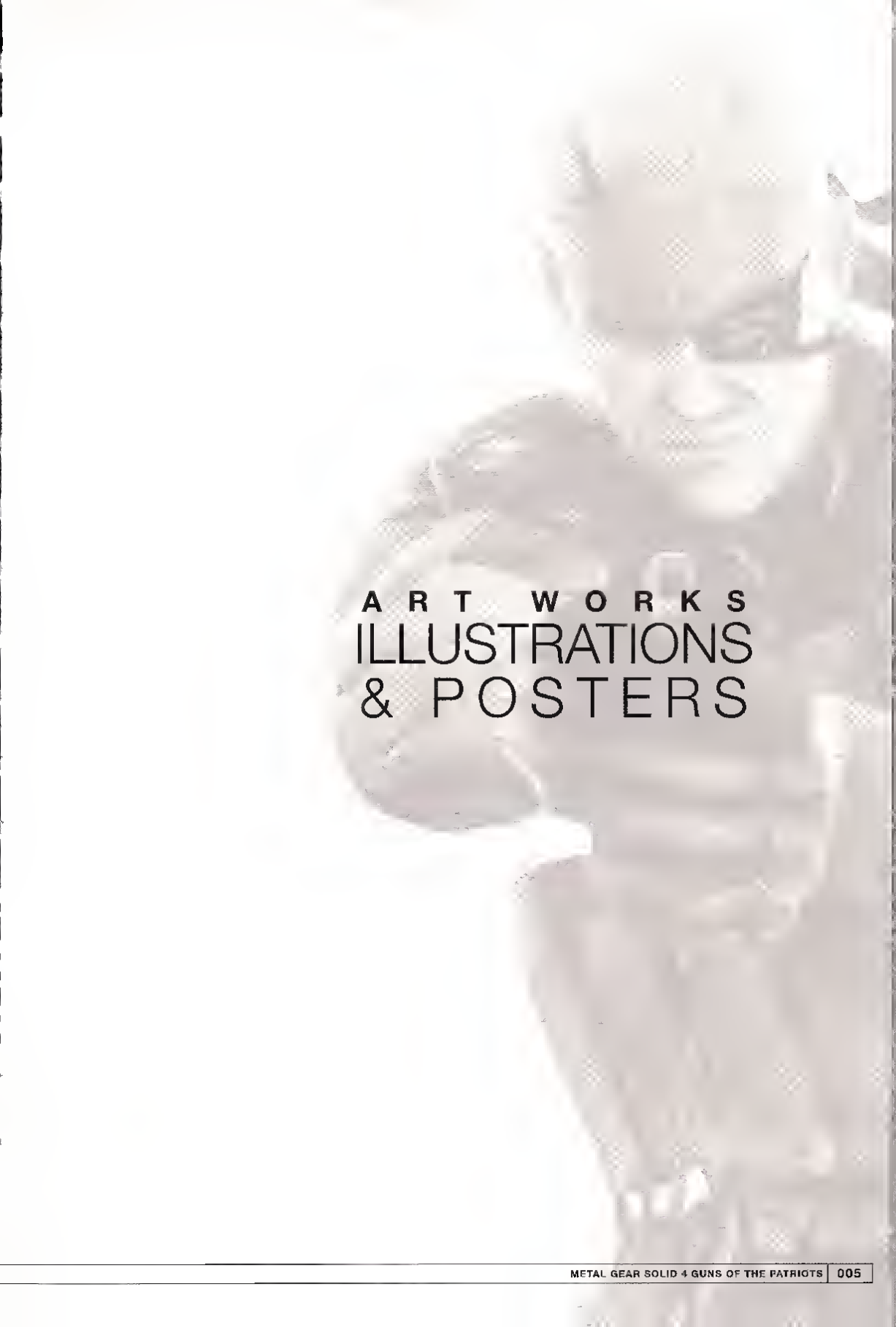
METAL GEAR REX／メタルギア REX ---- 112
METAL GEAR Mk.II／メタルギア Mk.II ---- 114
METAL GEAR RAY／メタルギア RAY ---- 116
GECKO／月光 ---- 120
DWARF GECKO／仔月光 ---- 124
HELICOPTERS／ヘリコプター ---- 127
MILITARY VEHICLE／軍用車 ---- 127
POWERED SUIT／パワードスーツ ---- 128

145 【CONCEPT DESIGN WORKS】
コンセプトデザインワーク　設定集

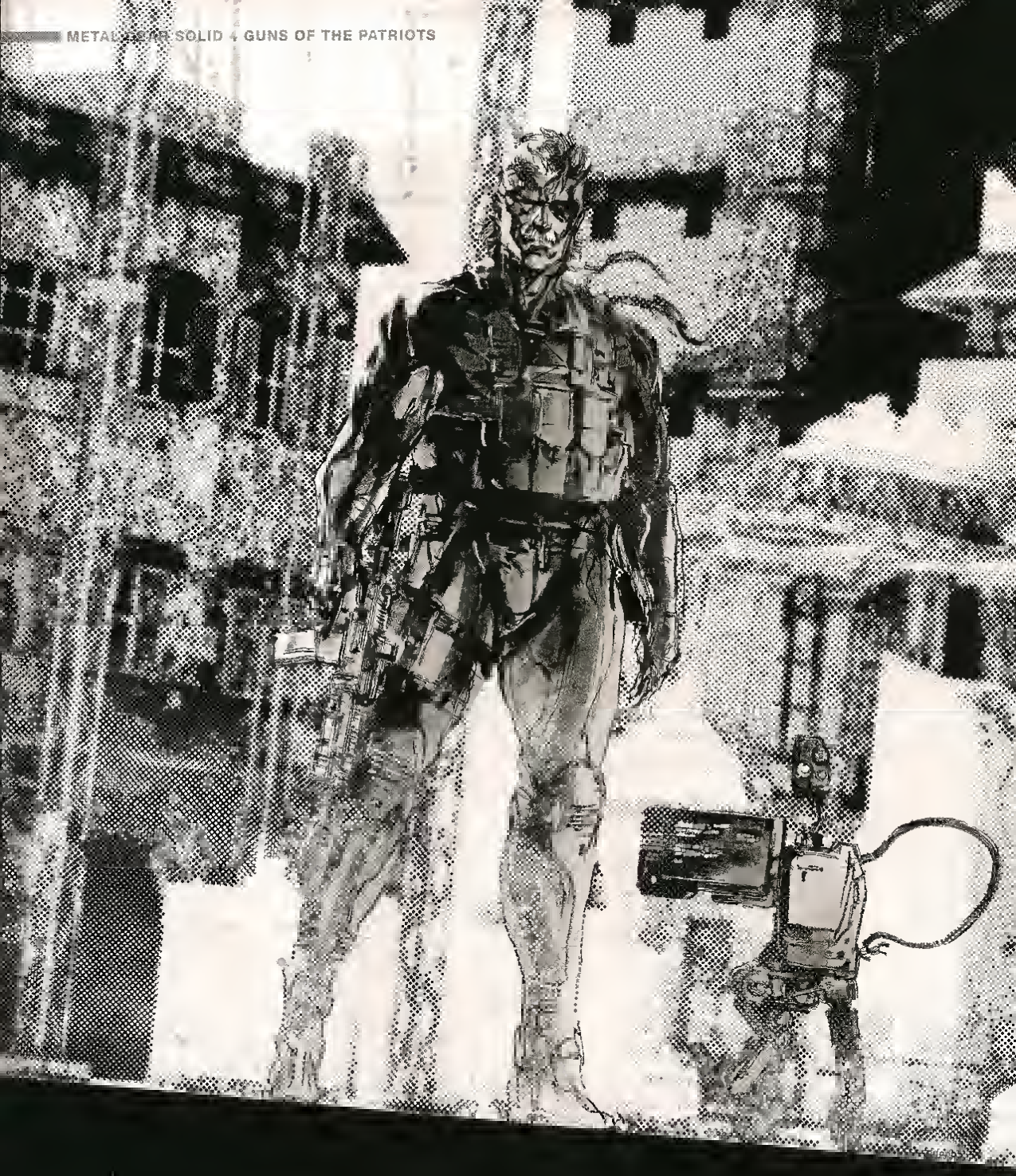
179 【CONVERSATION】
新川洋司　柳瀬敬之対談

187 【INTERVIEW】
インタビュー
内山千修子 ---- 187
huke ---- 188

190 【CREDITS】
クレジット

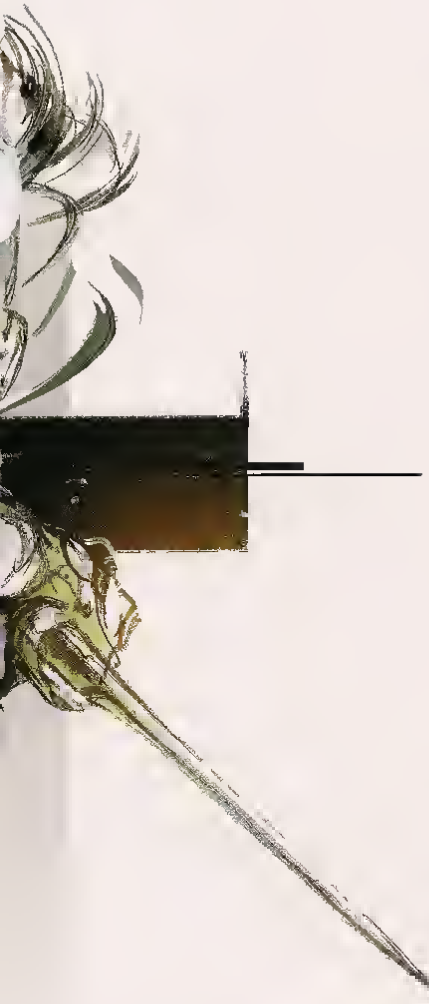


ART WORKS
ILLUSTRATIONS & POSTERS



■TGS2005(東京ゲームショウ2005)に出展したパンフレット
用に描いたイラストです。手前のキャラクターは傾とうす遣で、背
景などはムービー用のCGレンダリングを加工しています。背景班
にはイメージを伝えて素材を作ってもらい、それを奥の方で最終
的に合成しました。(『MGS4』アートディレクター・新川洋司氏)







■男しマス巨伏のパーノは デザイン処理として配置した"意味もすちろんありますが 実は修正箇所たったりする場合をおります。筆で描いて いて いぎねい あまってはみ出した時に そのまま消ヘタで塗りつぶしておい たら汚い 感じになるのです。不思議ですね 。
下絵を描く際 僕は芝ペンを使っているのですが 芝ペンって何回イークの出る量が変わるんですよ。インクが出すぎると上手く描けない ので 少しかすれる程度まで何枚か紙に筆を走らせ 馴染んできた頃に描き始めるようにしています。彩色はフォトショップで行っています。(新川)







■これらはポスター用のデザイン案です。レンダリングしたキャラクターを合成して社内で調整をして 最終フィニッシュは外部の協力会社にお願いしています。(新川)



■最後の方に描いたものです。かなり悩んで描いた記憶があります。悩みすぎると上手くいかない――。今回の設定画集用に少しカラーバランスなどを再調整してみました。

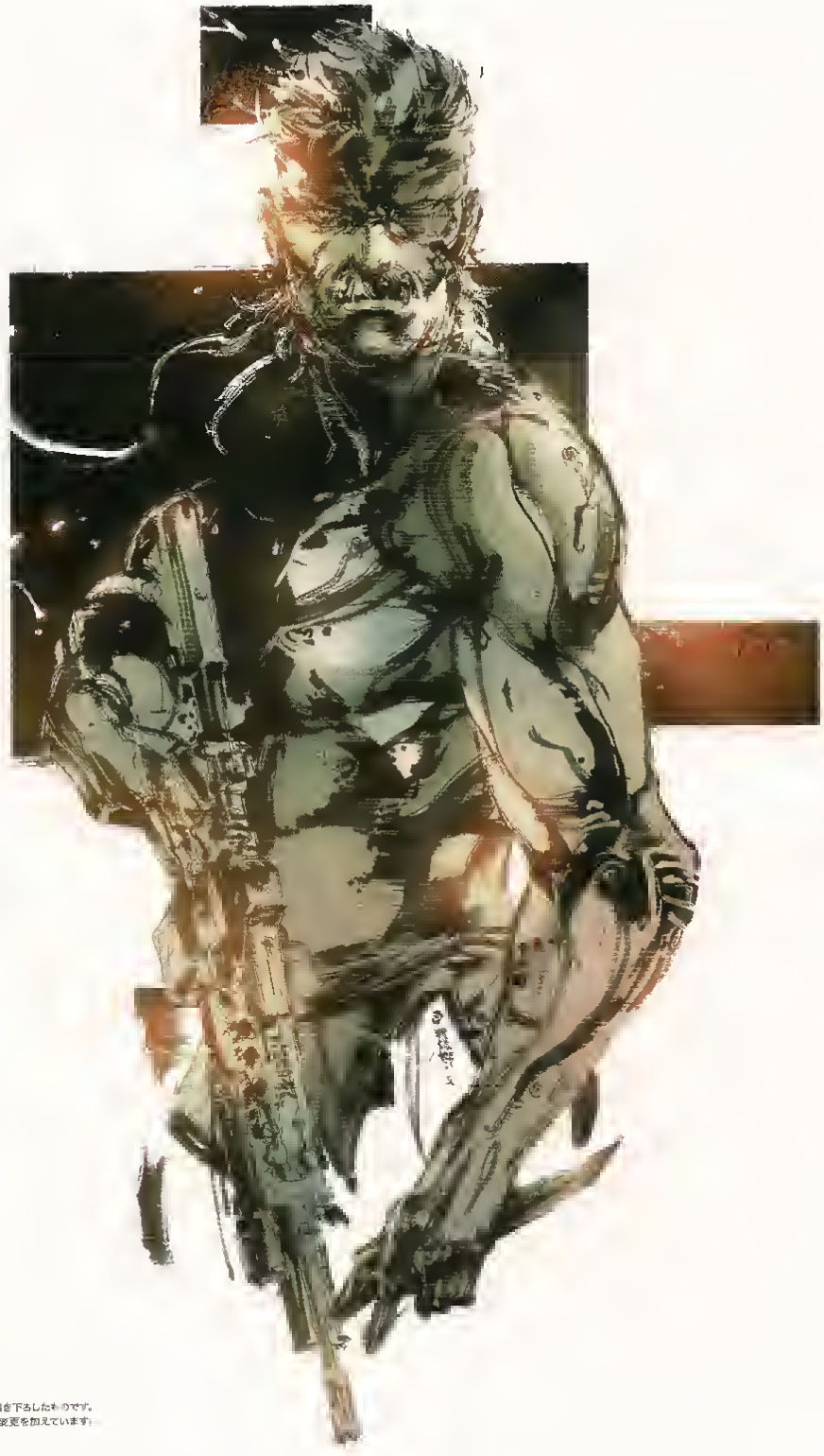




■兵士のイラスト部分を個別で抜いて、銃の組み合わせはこんな感じで、とお願いしてスタッフに仕上げてもらいました。戦闘のシルエットは、武器選択画面に使用したアイコンのイラストレーター用高解像度データを流用して作っています。(別川)



■E3(Electronic Entertainment Expo)のパンフ用として描いた原画でMGS4のイラストとしては最初のものになります。雰囲気がかん当(サニー)を思いでます。印象としては「宇宙戦艦」的な感じがかっこいいなぁと。ぼくの好みには、あんまりとどまりすぎるということでボツになってしまいました。その他のキャラたちの原稿rgは描いたものが残りますし、それとしてデザインをだいぶつくったものを載用していたものもあります。しかし全体の素材としては多くなかったのですが、この原画のイメージが個ぼった感じです。

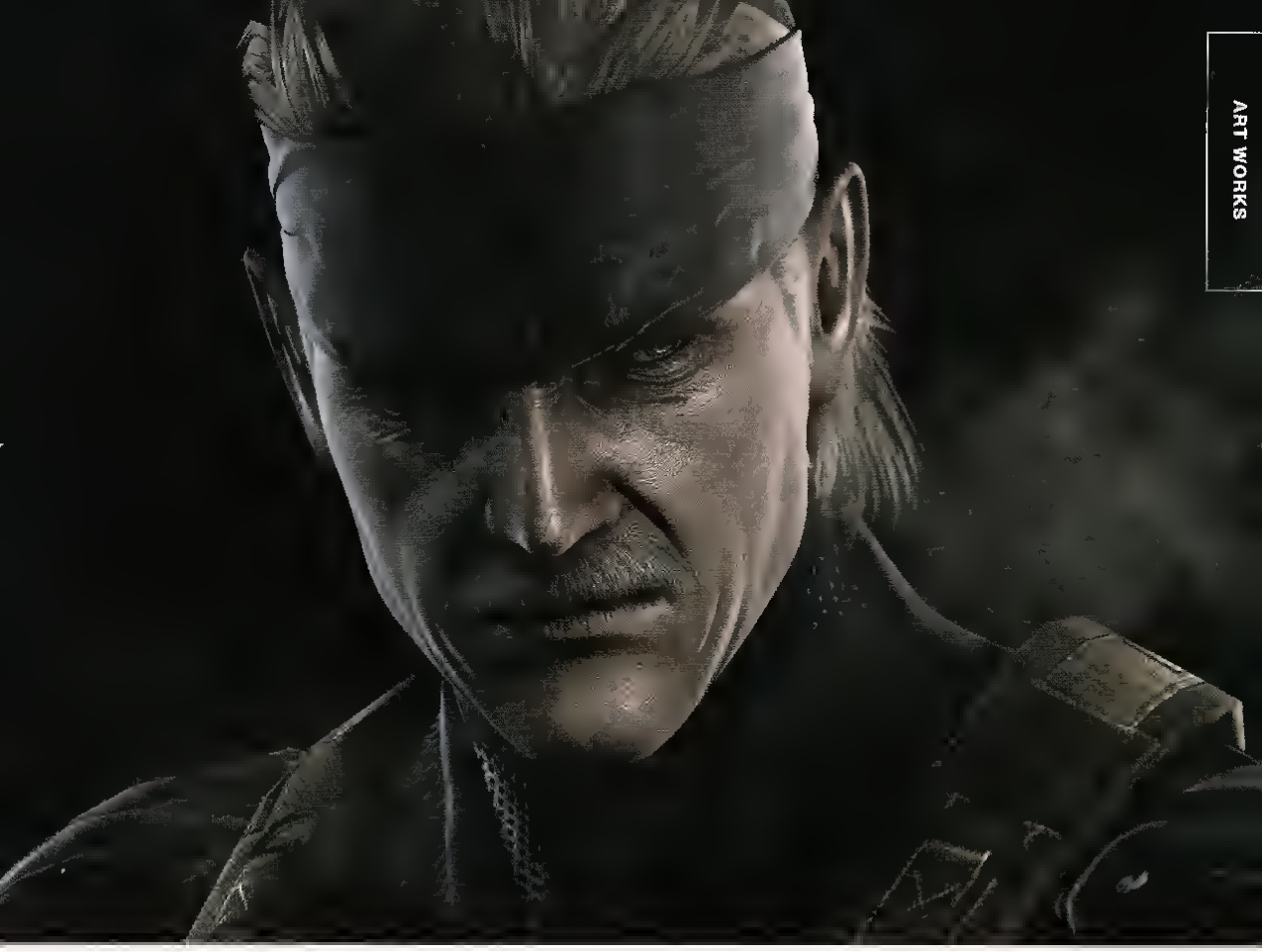


■ファミ通の表紙用に描き下ろしたものです。
掲載時のものに若干の変更を加えています。
(岡川)

■雑誌などのパブ用に描いたものですね。絵の描き方の手法のひとつとして、全キャラクターを別々に描いて、フォトショップで加工した後に合成して完成させました。そのため、全キャラクターが1点ずつ完成原稿として存在します。これは比較的成功したかなと思っている、お気に入りの1枚です。(新川)





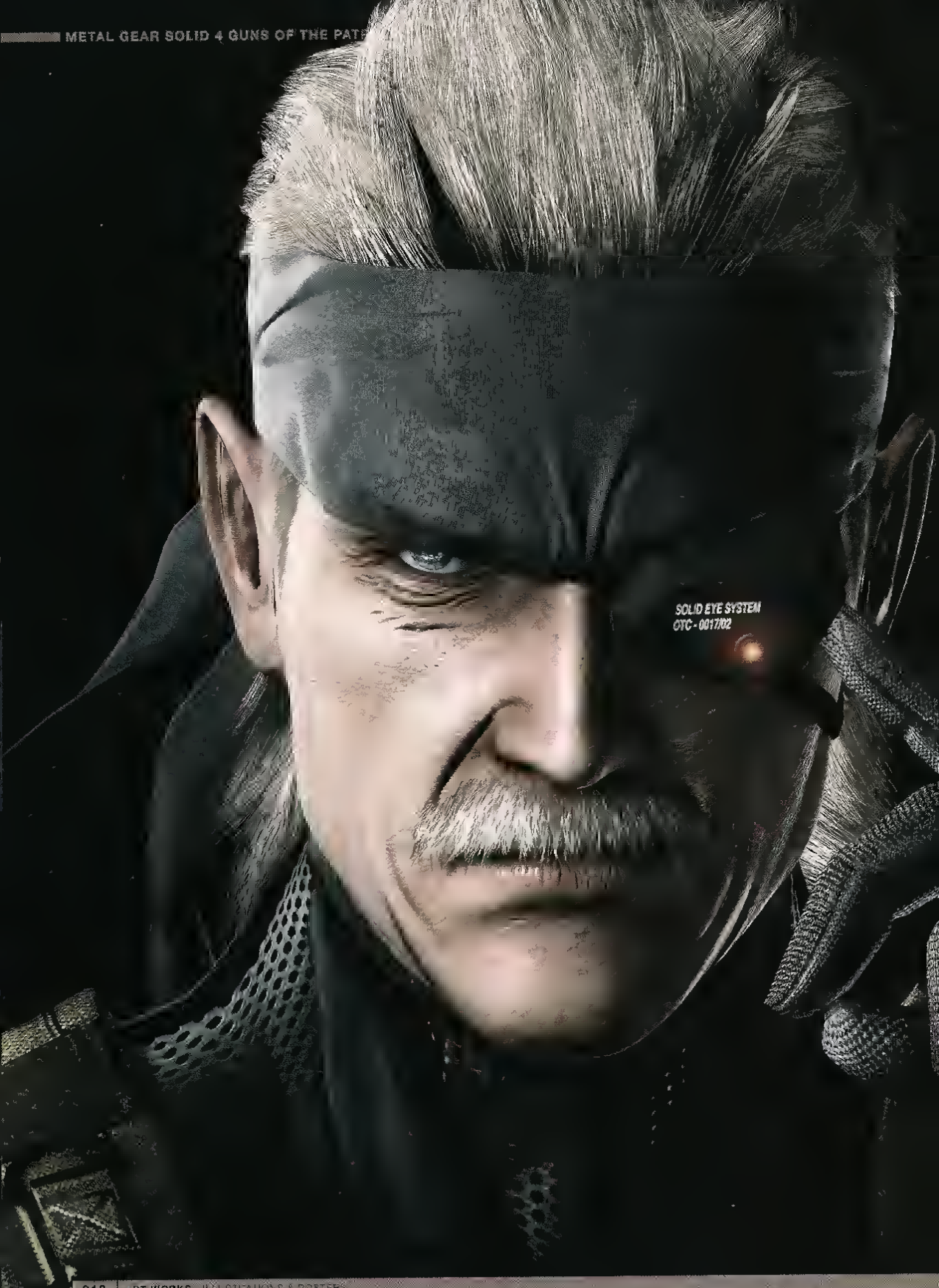


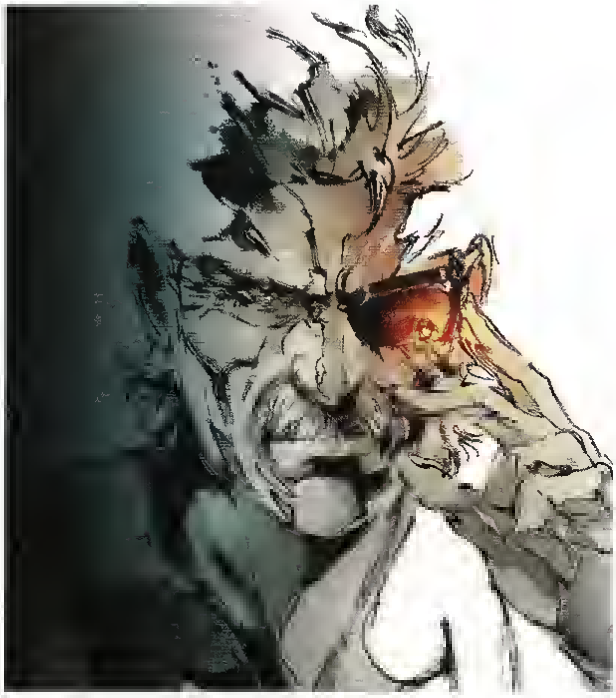
■パッケージ用に作られたもので、CGキャラ班の制作です。キャラ班のリーダーが最終レンダリング、エフェクト、調整を行っています。ゲーム中のキャラの画像に、テクスチャーや髪の毛など細部のディテールを加えて仕上げたものです。(新川)

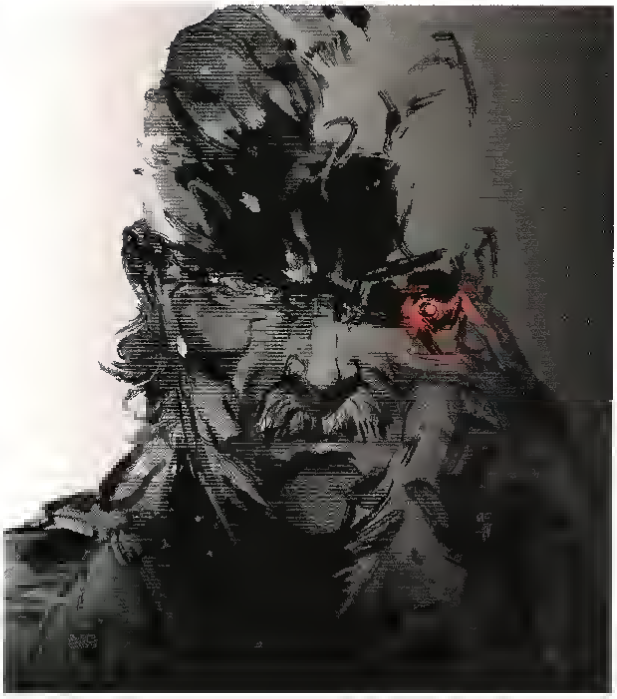
■キャラクター班&背景班の力作です。絵の描え方や、ポーズなどは僕の方で指定しています。大なり小なり、絵に関する部分には何かしら関わっています。(新川)

■UBIソフトさんの「アサシンクリード」とのコラボで、アサシンのメインビジュアルをそのままMGS4のキャラに入れ替えて作ってあります。先方からいただいたキャラデータに加工を加えたものです。そのほか、背景の町の住人もちゃんとPMC(民間軍事請負会社)の兵士として作りました。(新川)




SOLID EYE SYSTEM
OTC - 0017/02



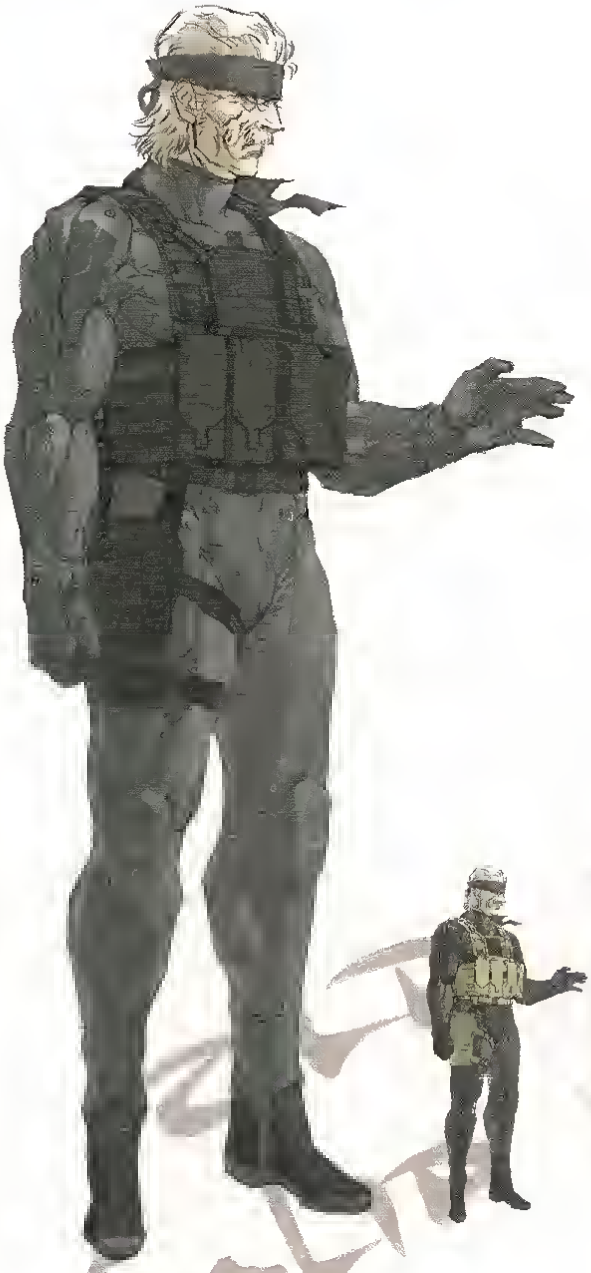


■パッケージなどに使ったものですね。下絵が初期に描いたもので、それを小島監督に見てもらって仕上げたのが上のものです。ラクで色々と描くのに得意なんですが、イラストとしてきちんとしたものを描くってのはしんどいなーと思いましたね。すごくコンセントレーションを高めないといけない、苦労したせいか、少し硬い印象になってしまったかもしれません。CGのバージョンは、その後METAL GEAR SOLID TOUCHのメインビジュアルとして、イラストを元に作られたものです。(新川)



■初出 メタルギア ソリッド 4 ガンズ オブ・ザ・パトリオット 公式ガイド ザ・コンプリート攻略(コナミデジタルエンタテインメント発行)

MODELING & DESIGN
CHARACTERS





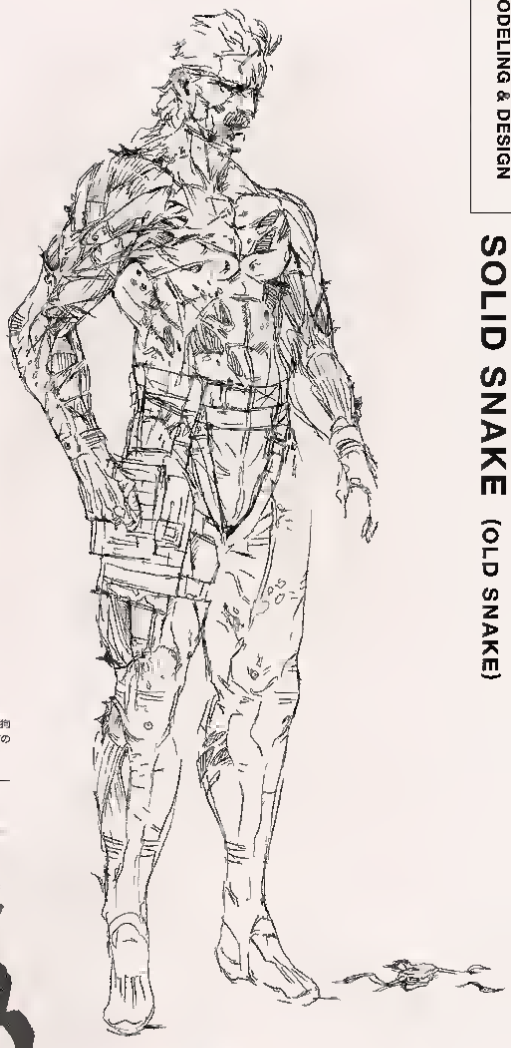
ソリッド・スネーク
SOLID SNAKE (OLD SNAKE)

今回 スネークにスニーキングスーツは着せたいなと思っていましたが、スネークが歳をとっていたのでマッスルスーツというかパワーアシストの付いたものというコンセプトでデザインしました。ただし未来感とでもいうか、そういった味付けが行き過ぎてしまって世界観を壊したり、ユーザーがついてこれないようなことがないように意識しました。(新川)

SOLID SNAKE (OLD SNAKE)







■ラフデザインや設定画段階で 髭をはじめとする被弾への深い 拘りが感じられる。ベルト系の吸り回しやプロテクターの形状などの 折り込みも細かい。







■スネークのモデリングに関しては かなり並行詳細して ます。プロポーションが 太すぎたり 手足が長すぎるとモーション映えしないので バランスにはとても気を使い ます。(新川)



■スネークはスーツやトレンチコートなども用意する。年齢を重ねてより渋みが出てきた。



■UBIソフト「アサシンクリード」とのコラボレーションで実現したスネークの姿。戦う姿が活かせる際頭感も相通じるものがある。



中東のシーンをはじめ、東欧でのコート姿など各シチュエーションでの衣装が用意された。ほかにも普段着などが設定されている。また、UBIソフトの「アサシンクリード」とのコラボ企画のコスチュームも印象的だ。

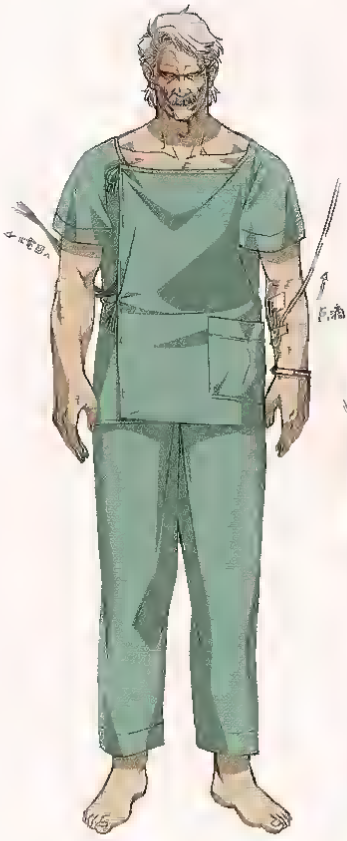








■ラックスした雰囲気の着脱着や迷彩服など さまざまな服が設定された。研ぎ澄まされたキャラクター性が 枠からも伝わってくる。







■医療機関での服装。年齢を重ねているため上半身裸になったときの肉体表現にも配慮がされている。設定画は原文字からゲーム中のUIまで担当したスタッフの大澤(浪博)氏によるもの。

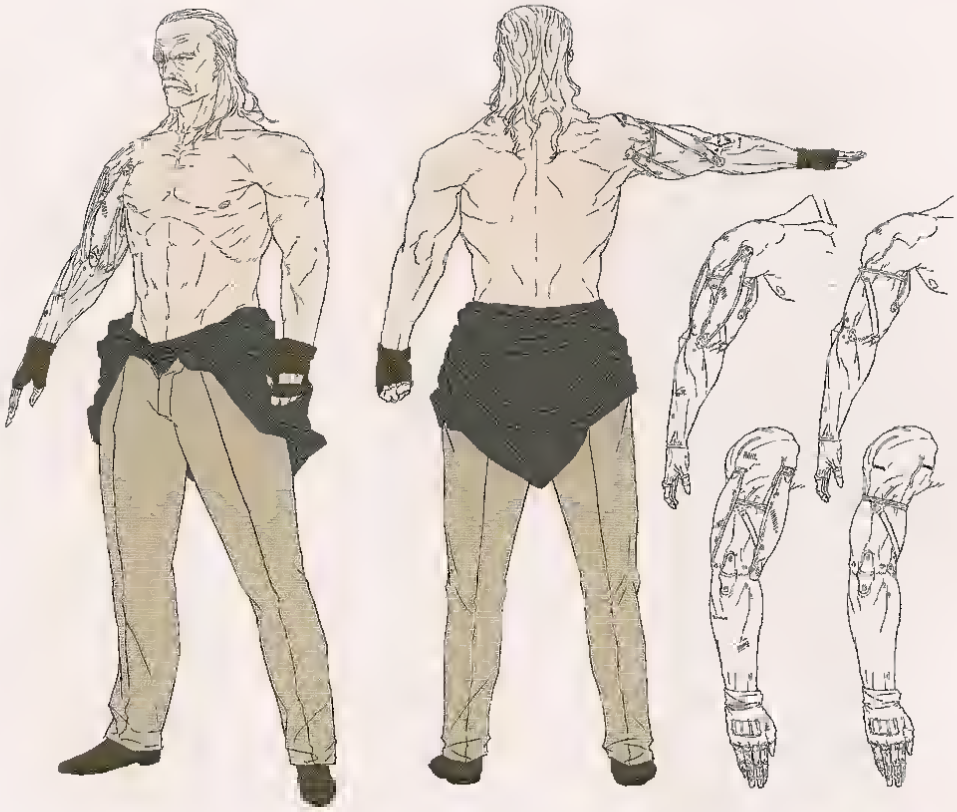


リキッド・オセロット

LIQUID OCELOT (LIQUID SNAKE)

イメージボード(※左上のコンテのようなもの)は、本編に登場しないのですが、アダムというキャラクターが刀で襲いかかってくるのを、義手で難なく受け流しているイメージです。
下の銃を構えているイメージボードは、義手のギミックを色々と考えていて、大口径ハンドガンの反動を相殺して筋肉アームを展開し、服が破けるところですね。(新川)

LIQUID OCELOT (LIQUID SNAKE)



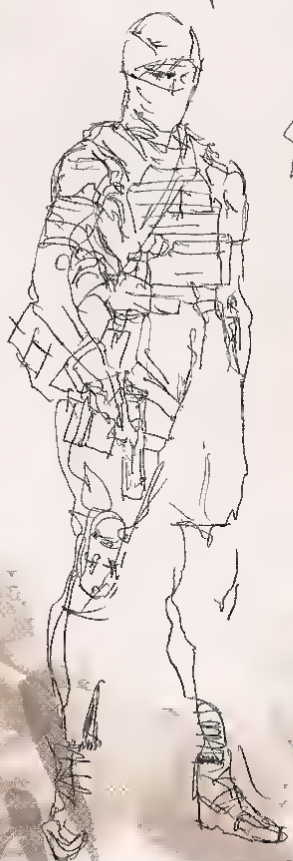
■後半でオセロットが脱いの中、脱ぐということになったのでnuke君にデザインを頼みました。彼はおっさんを描かせるとにかく上手いので 色々とお願いしました。(前川)

■モアノングはプロレスゲームなどの制作経験のあるスタッフにお願いしたので 4 なりリアルなモンが完成しました。(前川)







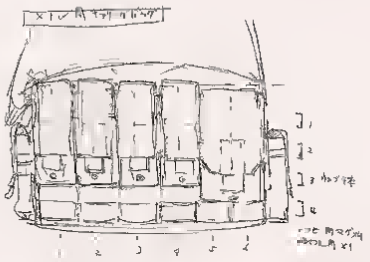


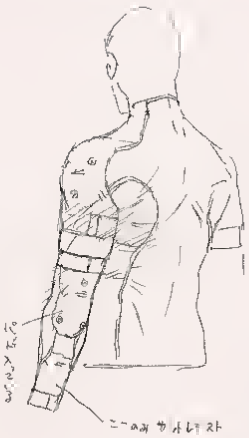


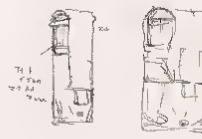
メリル・シルバーバーグ
MERYL SILVERBURGH

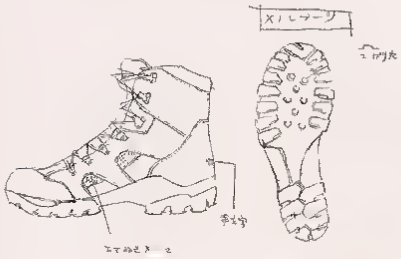
メリルはMGS1の時に16～17歳だったのですが、少女に不釣り合いな大口径ハンドガンを持たせてみたんです。今回は10インチ銃身をカスタムし、20ミリ幅のピカティニー レールにしてスコープを取り付けています。(新川)

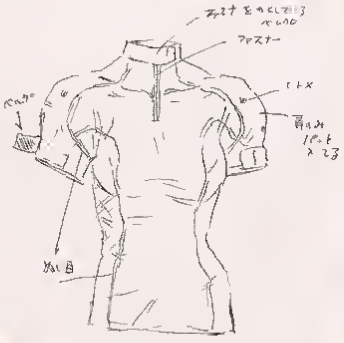
MERYL SILVERBURGH

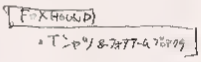














■ホルスターや装備は基本的に現用のものかそれをカスタマイズして使用しているという設定です。実際に自分で着てみて、使い勝手のよいポーチのレイアウトを決めています。(新川)

■あまりに現実から掛け離れた架空の装備を登場させるとMGSの世界観を逸脱してしまうので、極力現実のものに近付けて架空と現実の橋渡しとしています。(新川)











Naomi Hunter

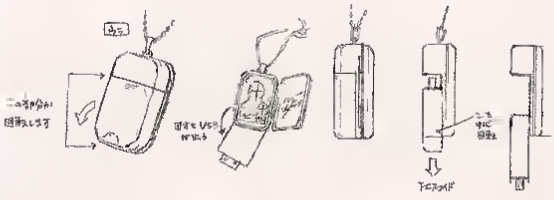
ナオミ・ハンター
NAOMI HUNTER

ナオミの設定はメインを内山（千穂子）君に、一部を大森君にお願いしました。
大森君が描いた冬装備は残念ながら本編に登場しませんでしたが、シャドーモセス島でのコスチュームのイメージとして描いてもらったものです。（新川）

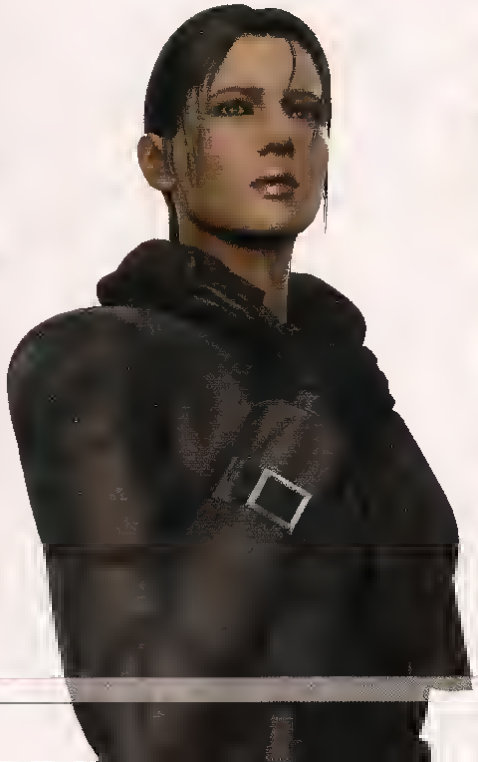
NAOMI HUNTER







■ロケットUSBメモリ

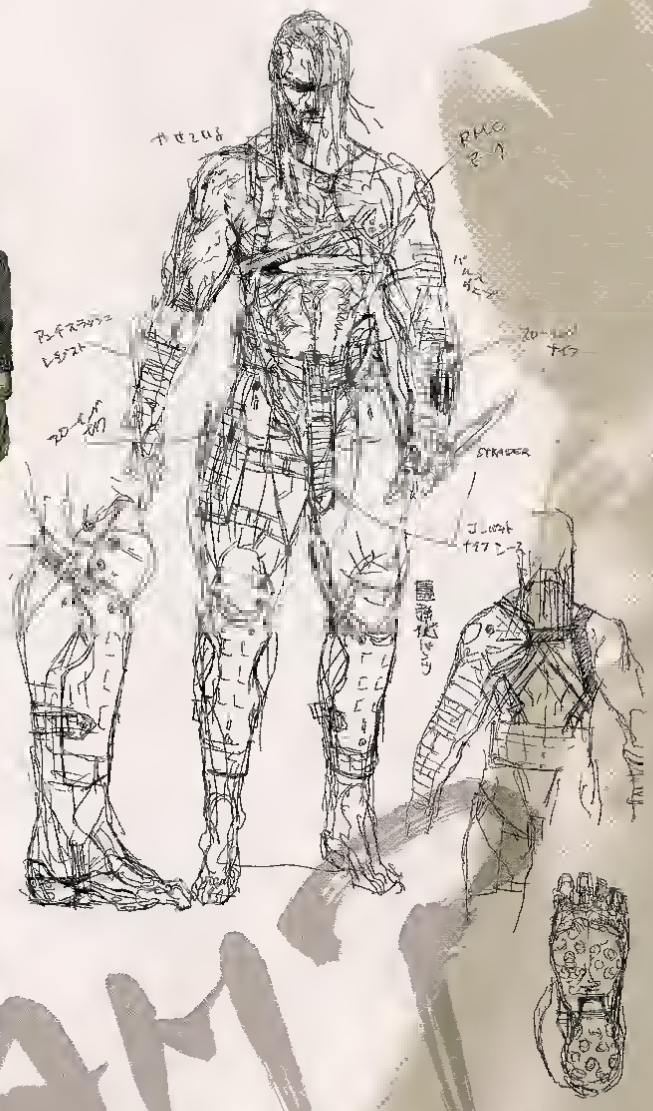






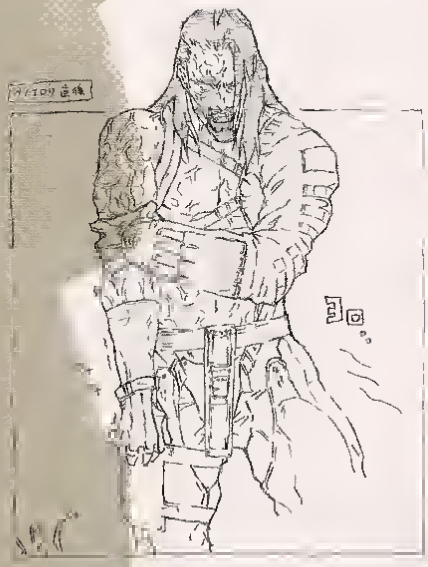
■毎回 色を決めるのが一番難しい のですが いつも何かしらの現向付けがあった方が良い なと考えています。ナオミは今回シナノオを読んで イメージとしては真っ黒にしたかったんです。対象的に雷電などは、MGS2の時から色口で白黒 無彩なイメージです。(前川)





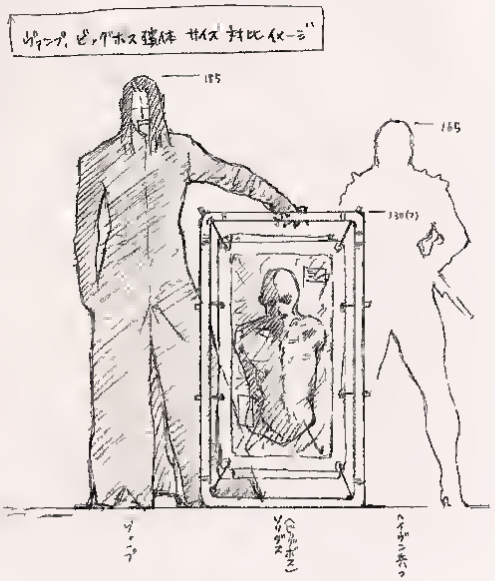
ヴァンプ
VAMP

昔のキャラクターをリファインするのは面白い作業でした。
脚のアーマーはヘイブントルーパーと全く同じものを装備しています。左腕のカバーは、相手の攻撃を受け流すための対ナイフの防刃繊維でできたスリーブという設定です。(新川)









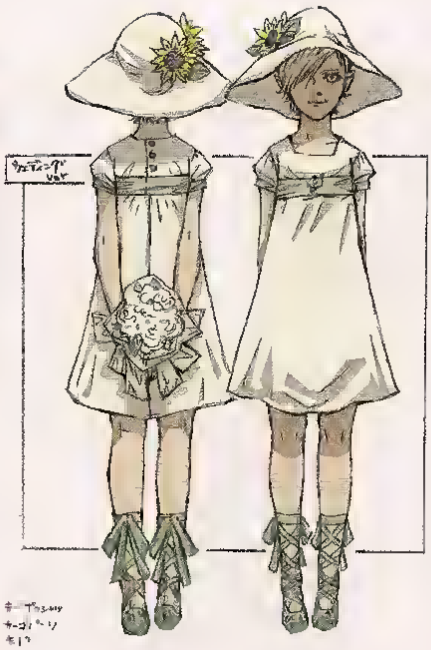


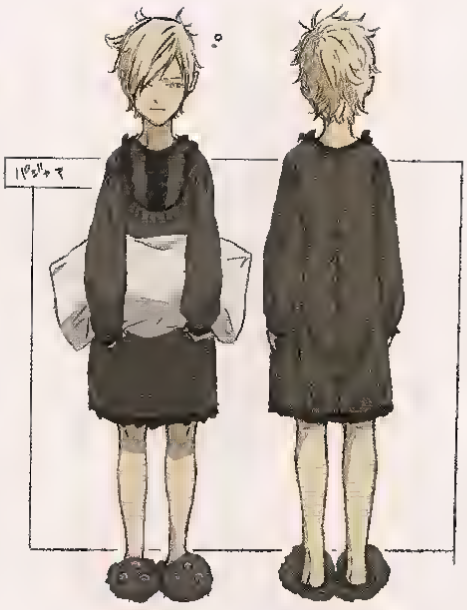
サニー
SUNNY

当初は赤ちゃんという設定だったのですが、時代考証をきちんとした結果、このぐらいの年齢になるだろうということでデザインしました。
3Dモデリングの面でも、ちっちゃな女の子は難しいというのがありましたので、敢えて挑戦しています。
僕のラフを内山君にクリンアップしてもらいました。僕が描くとどうしてもミリタリーの要素が入ってしまうのですが、女性にお願いしたおかげで可愛らしく仕上がって良かったと思います。(新川)









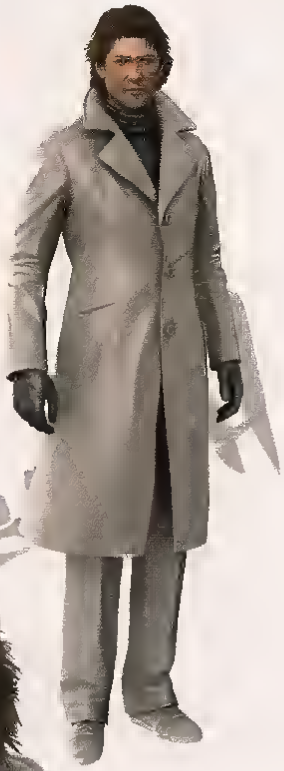




子どもたち
CHILDREN

■現地の少年は、モーションキャプチャーの現場にいた小島監督から急遽オーダーが入って作りました。(新川)

■キャラクターたちの年齢がみな上がり、オタコンも落ち着きと優しさを感じさせるデザインとなった。淡めのセーターとコートが似合っている。



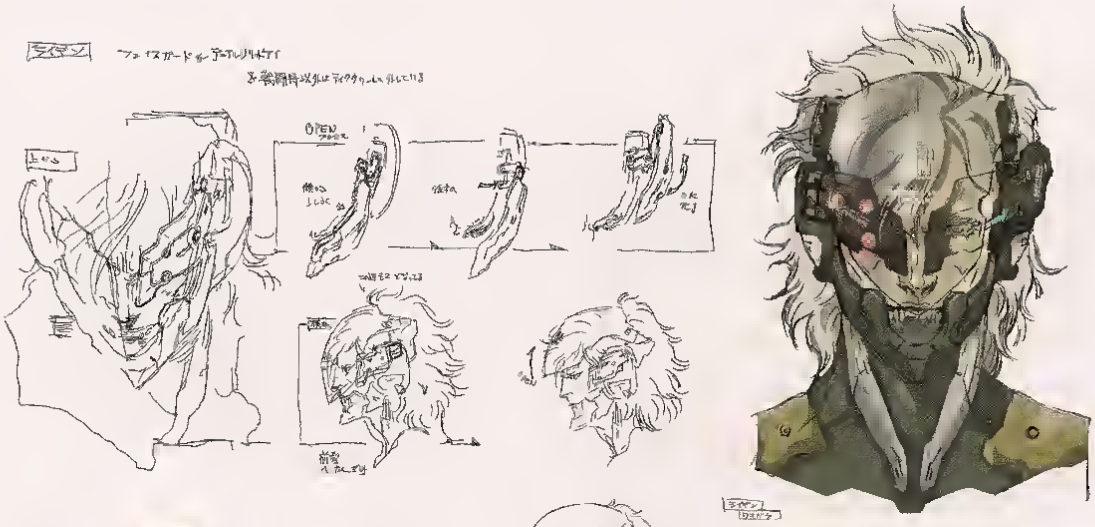
オタコン
OTACON (HAL EMMERICH)

ナオミがダークなイメージなので、彼女と敵味方という関係ではありませんが、オタコンは対象的に白っぽくしました。
ノーマッド(輸送機)の中でのナオミとのやり取りは、当初もっと長くなる予定でした。僕は参加していないのですが、モーションキャプチャーの現場ではラブシーンも録ってたらしいです。(新川)



雷電
RAIDEN

MGS4ではシリーズの総決算という意味を込めて、MGSに出てきたサイボーグ忍者のギジョンを雷電に担当してもらおうと考えました。
透明プロテクターや細先の刺れたデザインなどは面白いアクセントになったのでは？　と思っています。一般的なパワードスーツやサイボーグ、ロボットといったような硬いイメージではなく、僕はしなやかなメカ、セクシーなメカを描きたいと常々思っていて、自然とバイオニックな感じにまとまりましたね。(新川)

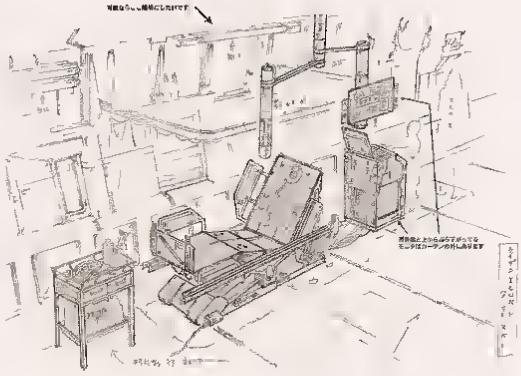


■フェイスガートの筋層構造もデザインが起こされている。単に開閉するだけでなく複雑なプロセスを経てブロックが開くことが確認できる。

■物語のラストで生身に近い形のザディで最後と対面しますが、あれは簡単へのサービスです。この家族との対面は、実的にはどうしても入れたかった。それまでずいぶん苦しんだし、あれだけやって報われないのはかわいそうたったので、きれいな体にして幸せな形で終わらせてやりたかったんです。(新川)



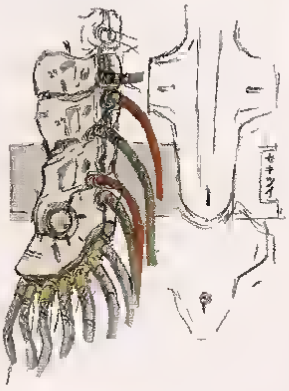




■ダメージ部分の設定は内山君にお願いしました。
市川雷蔵の「薄桜鬼」で片腕を失った主人公が ラストで雪の中をのたっち回りながら斬り合うシーンがあるそうですが そんなイメージです。(新川)



・ウォーター ガンによる肩破壊 その衝撃で 前方へ
右ヘッドショット ゴーグルが吹き飛ばされる?







頭 破損部分 (ほとんど 髪に かくれてるが)
仕様 ゴーグル バイザー バイザー止め具 無し(右のみ)
アゴのパッ ちょと 壊れた感じ
顔表面の 皮膚と サイボーグ 部分をつなぐ 黒い部分(金属?)
が 露出している イヤホン用の 差し込み口も 見えている
破損による 汚れ (煤)も 表現する







■透明なサイボーグボディにコートを羽織った姿のラフイメージ。クールな美しさとともに、彼が背負った哀しさも伝わってくる。



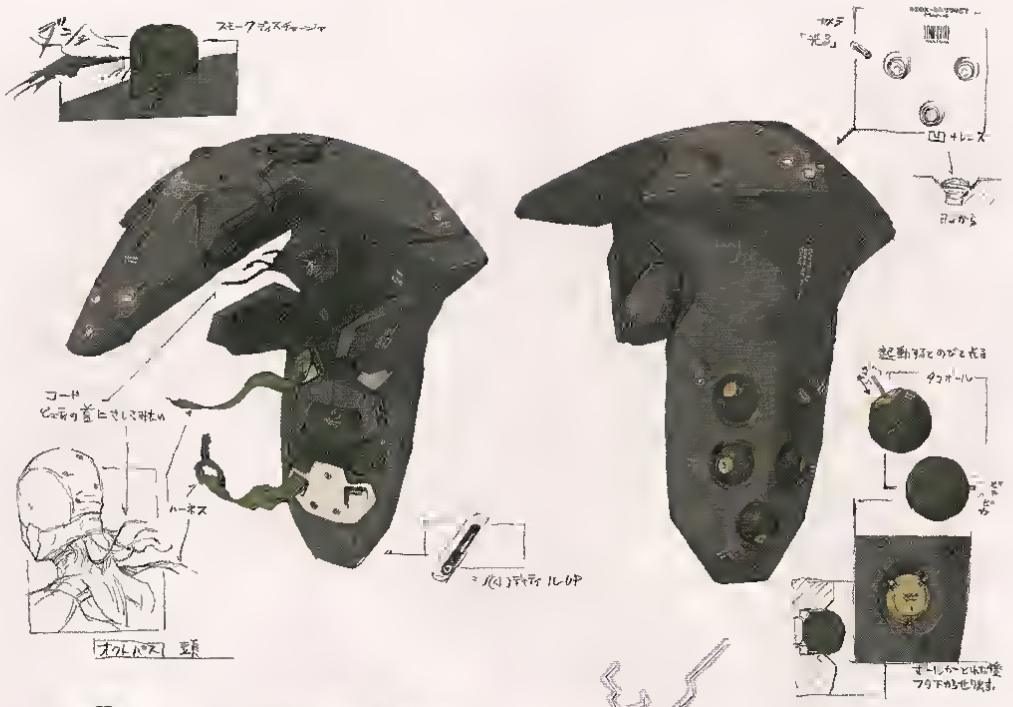


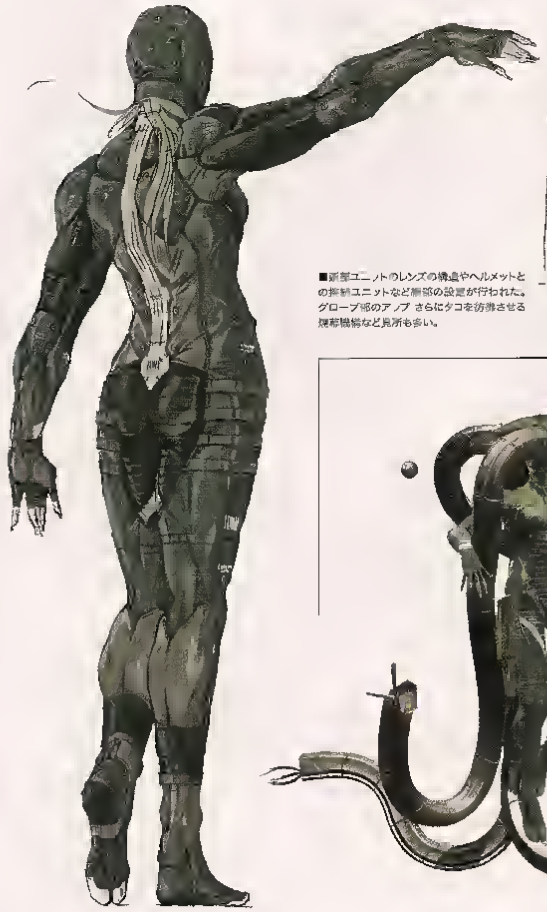
■ユニークな侵入の制圧もデザイン画が存在する。腕だけでなく足でも剣を構えるという、忍者を彷彿させるアクションだ。



ラフィング・オクトパス
LAUGHING OCTOPUS

オクトパス（オクトカムスーツ）は 一般的なパワードスーツのカテゴリーではない何か面白いものができないかと考えた一つの答えです。完全なパワードスーツというよりもパワーアシスト的なユニットとしてデザインしています。インナースーツに関しては、ゲームのシークエンスでスーツを脱ぐところがあるのですが、小島監督から「スーツを脱ぐのではなく生まれるんだ！」とオーダーがあったので、初めのビーストの形から浄化されてビューティに生まれ変わる、そういったイメージを踏まえてデザインしました。（新川）





■新型ユニットのレンズの構造やヘルメットとの接続ユニットなど頭部の設置が行われた。グローブ部のアンプ さらにタコを彷彿させる機能機構など見所も多い。



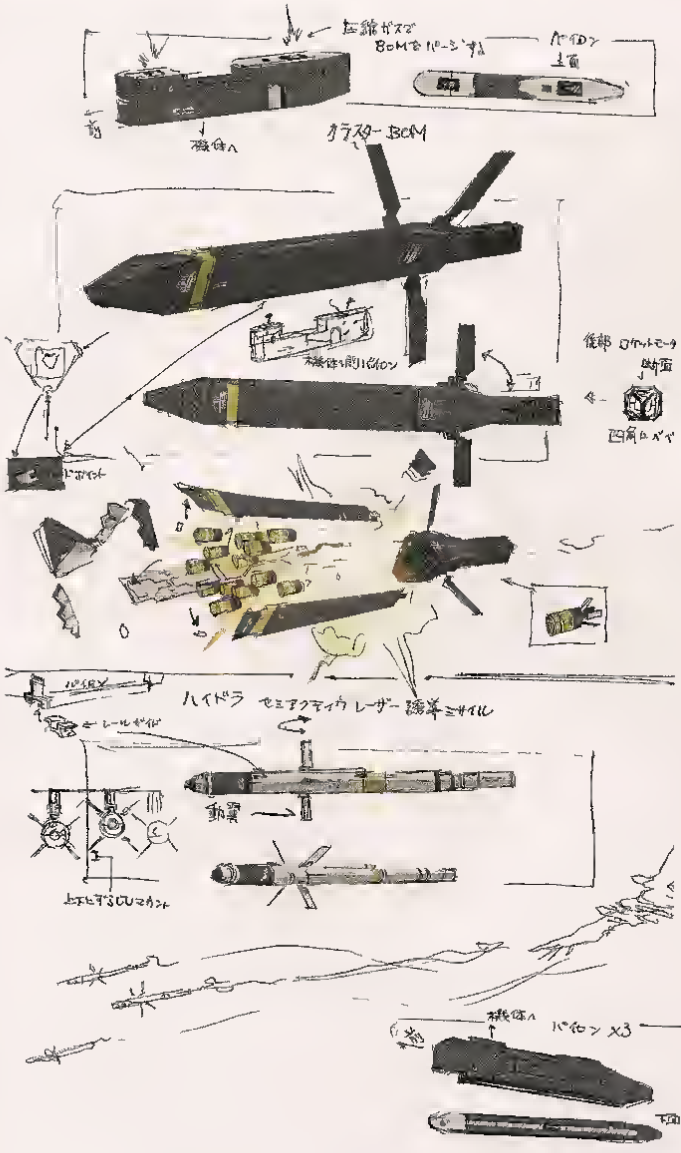


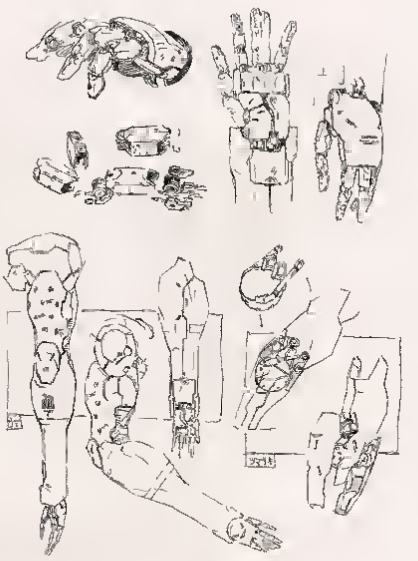




レイジング・レイブン
RAGING RAVEN

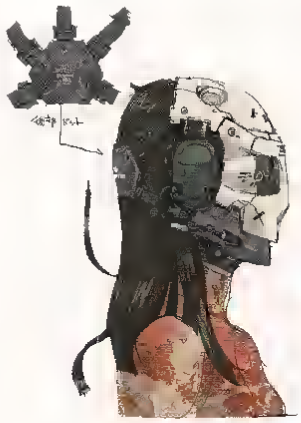
一番最初にデザインしたと思います。このレイブンもそうですが、デザインする際には例えば足の形状など、どこかにセクシーさが演出できないかと常に考えています。
レイブンは基本のミサイル攻撃の規模が大きいので、手持ちの武器も派手にグレネードランチャーにしました。
当初は絵で描いていたのですが、ニュアンス的に伝わり難い部分については立体物を起こし、3Dモデリングの参考資料としています。(新川)


ハイドラ
セミアクティブ レーザー誘導ミサイル
クラスターBOM
機体へ
パイロン x3







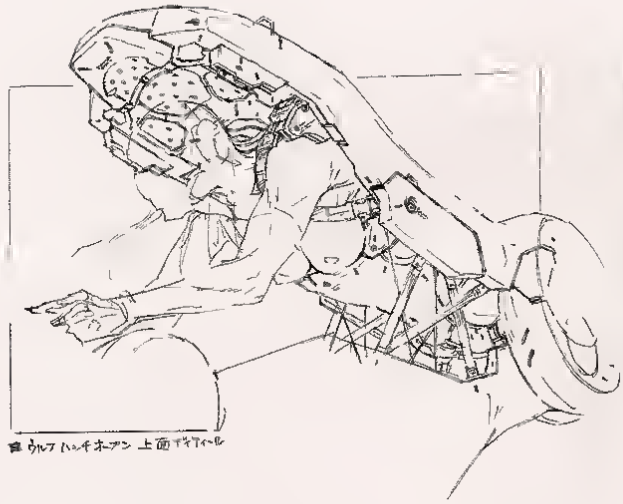


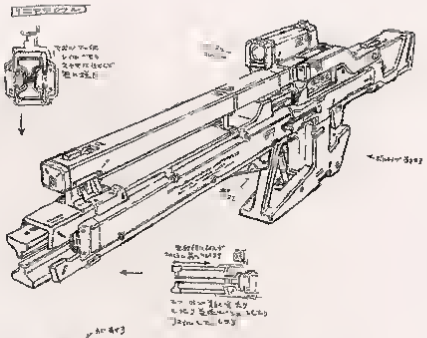


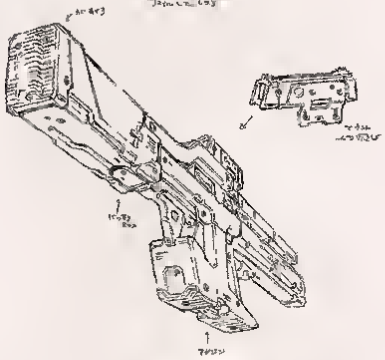


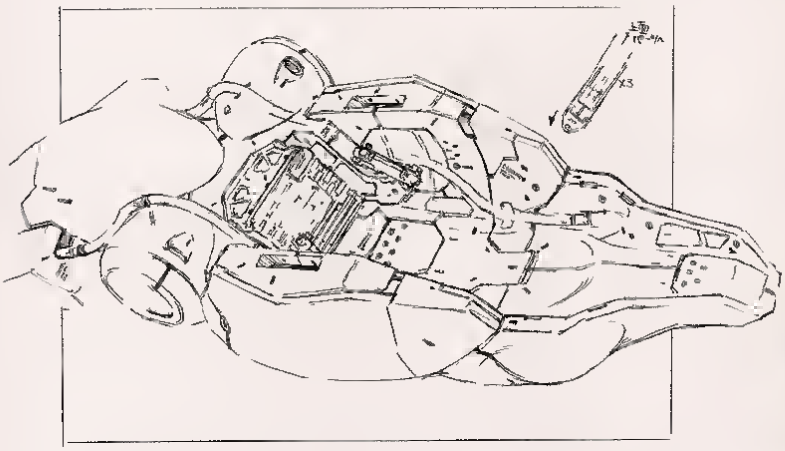
クライング・ウルフ
CRYING WOLF

近接戦闘もできるけど 大型のレールガンを担いで 移動する砲台というコンセプトでデザインしています。
パワードスーツで守られているのに「わざわざ身をさらけ出して撃つのはおかしい」「機体内部からリモートで撃てば?」などと思われるかもしれません。でも僕の中での着地点として、スナイパーって自分の感覚で風を感じたり、自らの指でトリガーを引かないと、正確な射撃は出来ないんじゃないかと考えました。逆説的に言うとその方が機械よりも正確なんじゃないかと思って。(新川)













■制作初期の段階で3Dモデルを表示するビューアーがあって、中東のステージ上でウルフのスーツをモーションキャプチャーで操作に動かせたのですが、スーツを着てる感覚で人しゃないものを動かせるのは とても楽しかった。ゲーム本編でも ネビーストを倒すとアイテムだけでなく パワードスーツそのものを使えるようにしたかったんですが 容量の制約やシステム上の問題で実現はしませんでした。(新川)

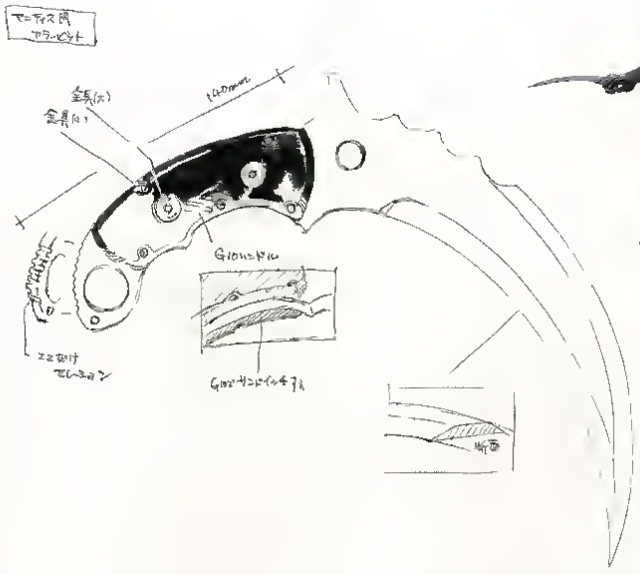


Praying Mantis

Screaming Mantis

スクリーミング・マンティス
SCREAMING MANTIS

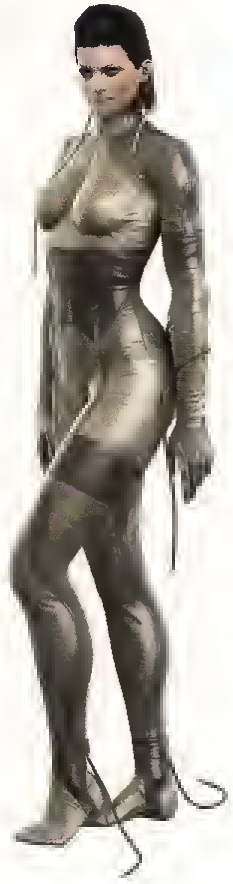
ラフでいったん叩き台を描いて、スカルピー（バリウッドなどでも使用されている造形用の樹脂粘土）で彫塑して立体設定として作り、細かいディテールは線画でフォローしています。マンティス、ウルフについては全身立体設定があります。（新川）





■ゲームの中でヘイブントルーパーの死体や メタルを操るマンティス人形とゾロー人形を持って出てくるのですが あれはプラハム、ロケハンし行った時 昔骨がチェコの操り人形を持たせたいと言い出しまして アイディア化したものです。MGSらしい最後のボスになりましたね。(岡川)









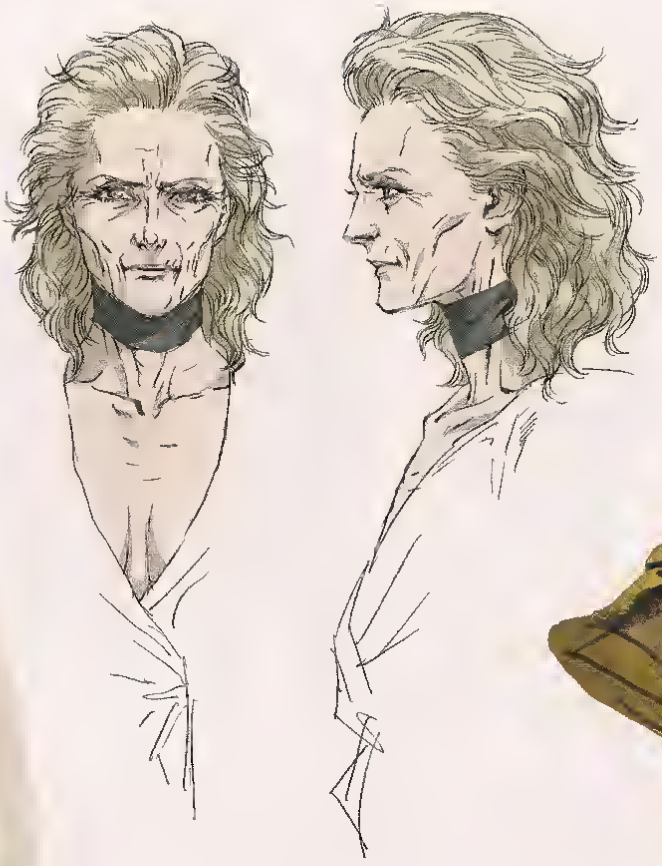


ビッグママ

BIG MAMA

リデザインに近い感覚でしたので、かなり描きやすかったですね。全くの新キャラだと、イメージを掴むために脚本を読み込んでシーンをイメージしたり、ゲーム中の動きを考えて何枚もラフを描かないといけないのですが、彼女のようにつきあいが長いと、いきなり描き込めるので作業はスムーズに進みました。(新川)

BIG MAMA



EVA



死ぬ時
前髪エクステンションで
ハラリ感出す。











■huke君がアックス(斧)を担いだサムライなどタトゥーをし々 頃しに仕上げてくれました。(新川)



エド
ED

クリンアップ設定はhuke君にお願いしました。タトゥーなどもすべて任せています。タトゥーがトライバルだけだとかっこ良くなりすぎるので-少し勘弁いした外人(笑)というオーダーを出しました。(新川)



■迫力のモヒカン刈りが強者を想像させるが、後ろからよく見ればMGSシリーズでお馴染の「!」マークになっている。





ジョナサン
JONATHAN

設定的には、彼は韓国人なんです、当初はもっと分かりやすく「チン」という名前でした。胸のFOXHOUNDのパッチは本来の所属チームを隠すための偽装なのです。(新川)





ジョニー

■メタルのウェディングドレスはウェディングコーディネイターを頼んでドレスを選定し、社内のメンバーにそのドレスを着てもらってそれを写真に撮ってCG化作業をしています。海外のゲームなどではよく使う制作手法です。(新川)

Johnny Akiba

ジョニー
JOHNNY (AKIBA)

装備類のほとんどが現用のものなので、ヒゲヤシだけはオリジナルでデザインしました。ラフでコンセプトを伝えて内山君に設定を起こしてもらっています。MGSはキャラクターが多いので、人海戦術で対応するわけです。(新川)





■今回実はかなりのイケメンだったことが判明したジョニー。
MGSの世界観に合った装備を施されている。







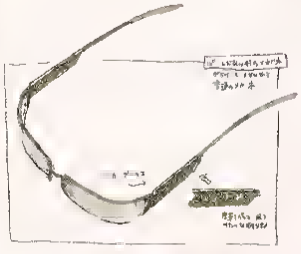
ロイ・キャンベル
ROY CAMPBELL

僕の中ではMGSの前の「メタルギア」におけるドット面の時から 全くブレのないキャラです。MGS2の時のデザインに相応の年齢を加味してモデリングしてもらいました。(新川)







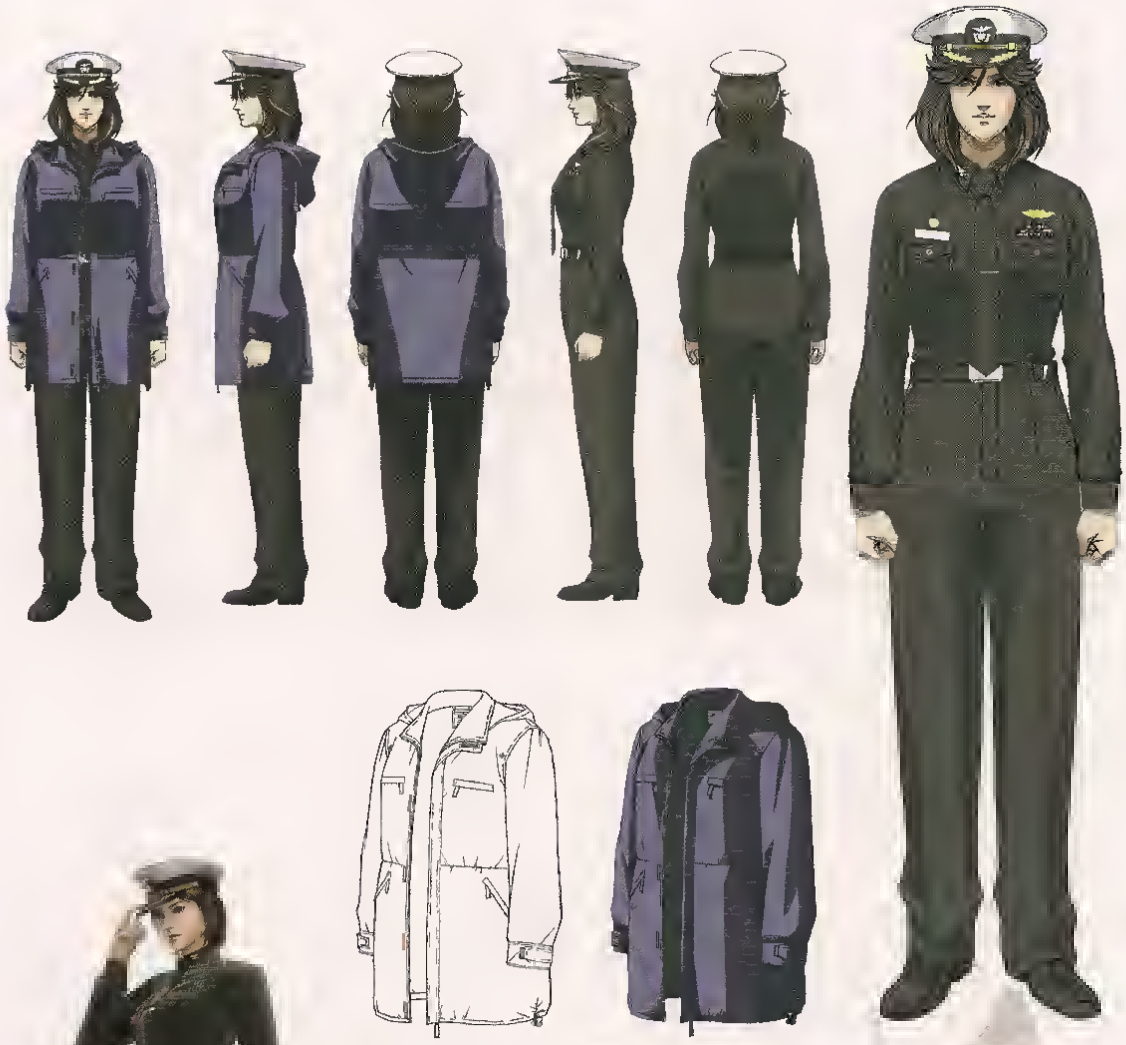






ドレビン
DREBIN

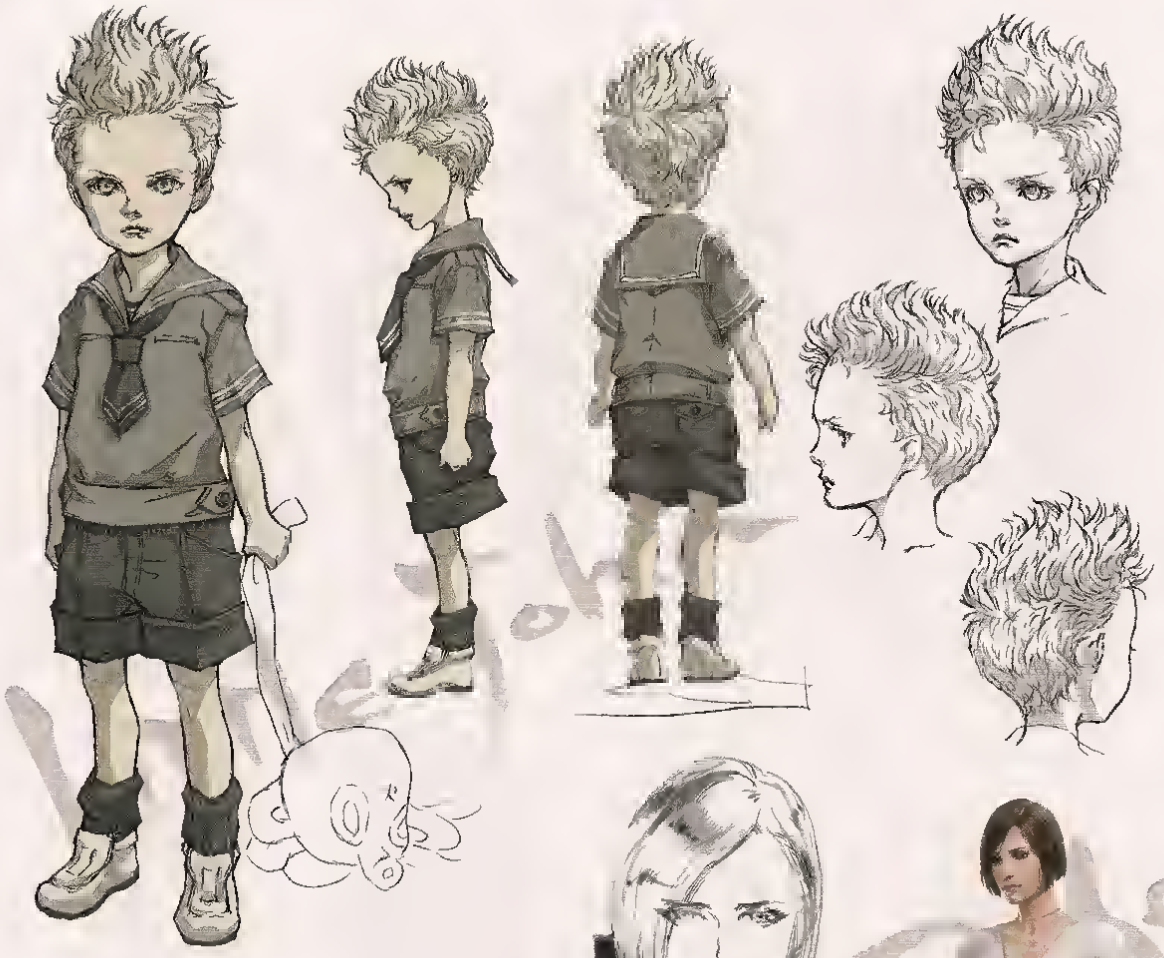
当初は東洋人でスタートしたキャラクターですが、何度か変更の後。内山君から黒人のラフが出てきたので。それを詰めていきました。
サルのオーダーは後からのもので、これも内山君に頑張ってもらいました。また声優の藤原啓治さんの演技とデザインがよくマッチしたキャラクターでした。
(新川)





美玲（メイリン）
MEI LING

MGS1の時からとある女優を元に描いています。今回も年齢を重ねるとどうなるかなと想像して作業しました。描いていて懐かしいし ユーザー視点ではないですけど」また会えたねという感じですね。
実物のリサーチも込みで、コスチュームは大森君のデザインです。（新川）



リトルジョン / ローズ
LITTLE JOHN / ROSE

リトルジョンはかなりの部分で内山君に助けられたなって思ってます。ラフを少しとイメージを伝えただけで、後はフィニッシュまで持って行ってくれました。子どものモデリングというのはすごく難しくって、なかなか可愛くならないんです。子ども特有の柔らかさを出すのには苦労しましたね。

一方のローズは、MGS2からのキャラなので、やりやすくはありました。髪ぐらい切ってるだろうとか、色々と想像してリファインしています。

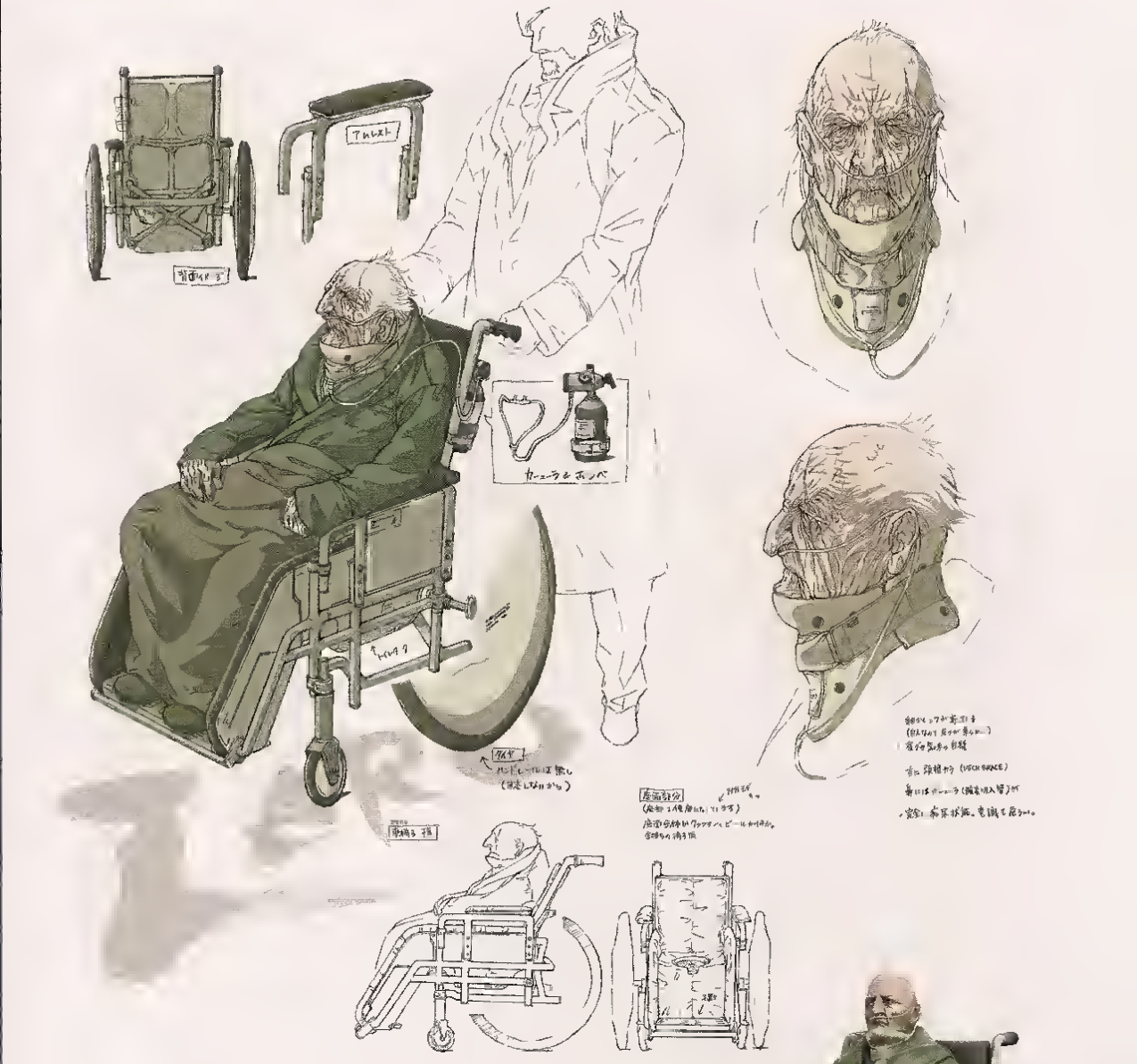
ローズは小島監督の趣味が反映されていて、女医や研究員といった知的な女性像ですね。クレバーな女性というイメージに対しての僕なりの答えでもあります。モデリングはすごくセクシーにできていますね。モデリングスタッフのテクニックがある意味顕著に現れています(笑)。(新川)



レジスタンス
RESISTANCE

レジスタンスのデザインもhuke君にお願いしました。ブラックレザーの汚ずくめ タートルネックで60年代の雰囲気でというオーダーをしました。バイクも全部黒で統一しています。(新川)

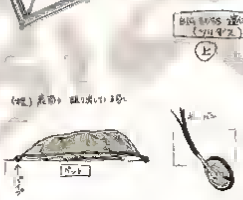
TRIUMPH IS A REGISTERED TRADEMARK OF TRIUMPH DESIGNS LTD ALL RIGHTS RESERVED

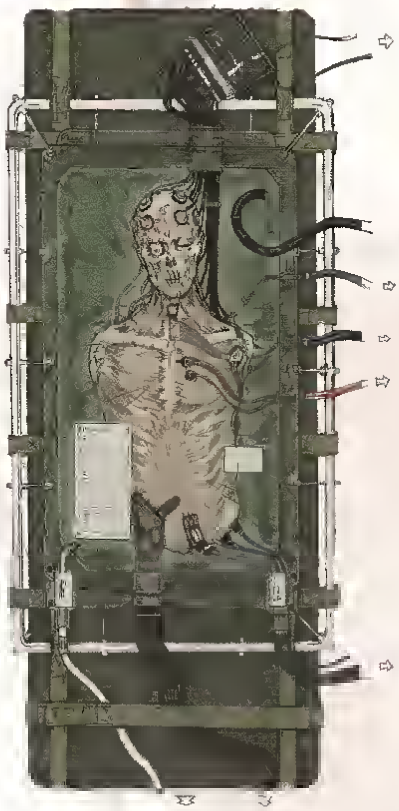


ゼロ
ZERO

監督からは「車椅子でラストに登場する」と、シンプルなオーダーでした。フィニッシュはやはり内山君にお願いしています。
CGモデラーと話していても比較的スムーズに制作が進んだ感じです。しわが多いほど作りやすいんですね。モデリングは、子どもやきれいな顔の女性などの方が作りにくいです。
しわの場合はライティングで多少変な影が入ってもおかしく見えませんが、卵型のつるっとした肌だとちょっとエッグがずれるだけで変な影になってしまうんです。特に今回はリアルタイムのCGなので非常に気を使う部分でした。
（新川）









■またシナリオが FIX していない ラフ段階のものなので アイパッチが左右逆につけてあります。



ビッグボス
BIG BOSS

当初はコートの下にスニーキングスーツを着ていて、スネークと戦う予定でした。今回の展開上 戦うのはどうか？　と、監督も最後まで悩んでいて、結局ストーリーの流れを重視してなくしました。
遺体に関しては、出していいのかなと悩む部分もありました。よく見ると…ちゃんと負傷した目が違っているソリダスの遺体なんです。(瀬川)

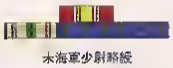


■ミズーリークルー



その他
OTHERS

実際のモデルの写真をベースにテクスチャーを描き起こすと リアルになるのですが、MGSの世界観と微妙な違和感が出てしまうので 画的なバランスに寄せるために一度線画に起こしています。
モデリングの都合でメネークのボーン（骨格）を使用しているため、基本的にスネークと同じ身長になっています。（新川）



米海軍少尉略綬

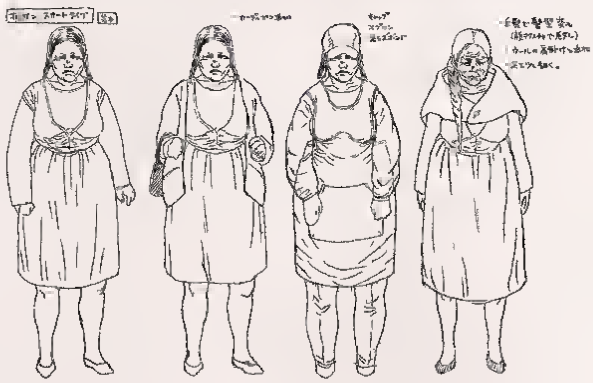


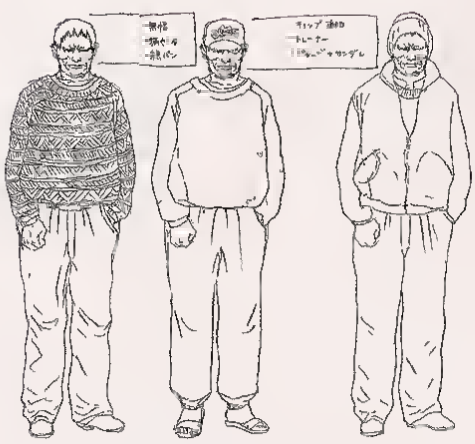
米海軍中尉略綬

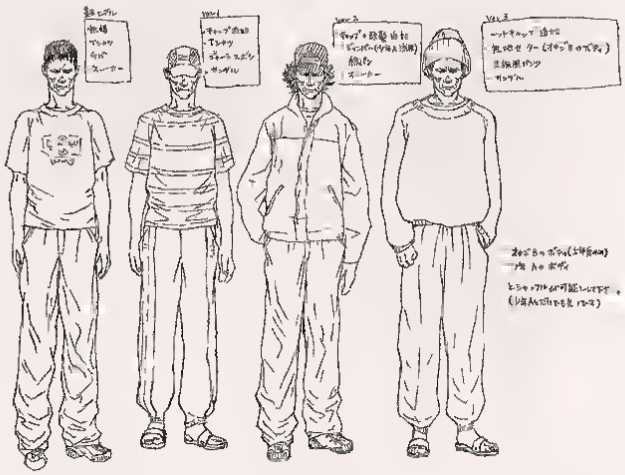


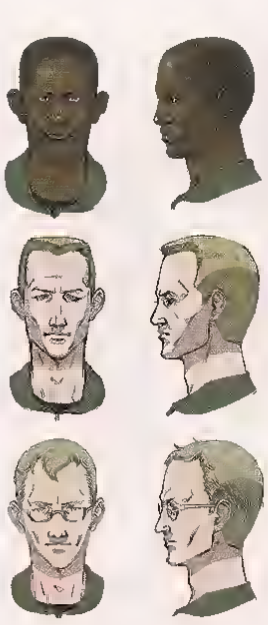
米海軍大尉略綬

マーケット市民
RESIDENTS OF THE MARKET





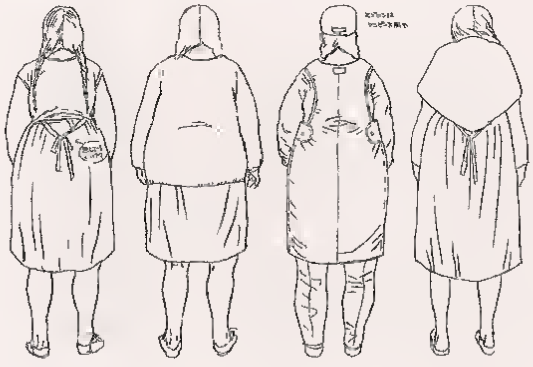


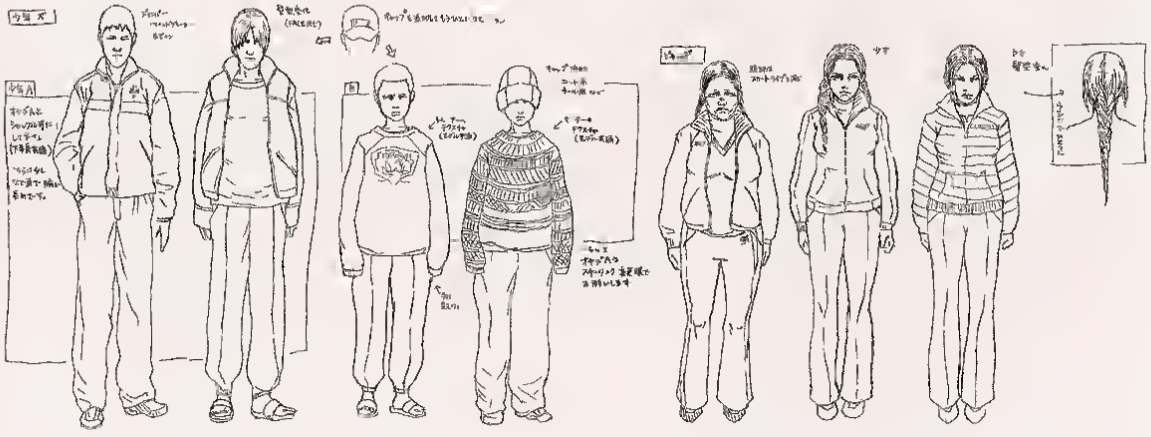






■ノーマットクルー









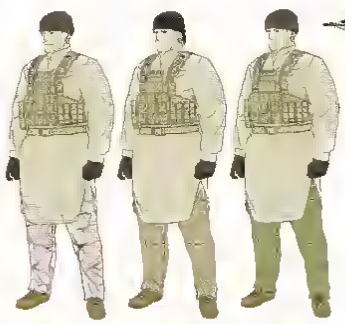
米兵
U.S. MILITARY

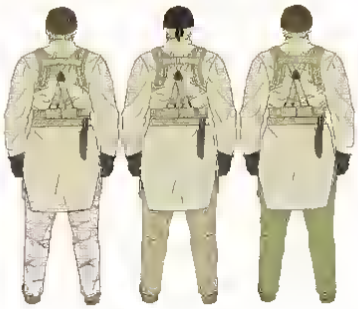
全般的に現用のものに近い装備の場合は、実物を用意して実際に着てみてポーチ類の配置などを検討しています。ライフルマン、スナイパー、グレネイダー、それぞれで適切なポーチレイアウトを考えるのは大変でしたが、楽しくもありました。(新川)

民兵
MILITIA

ラフは僕が描きました。ゲームキャラメイキングの典型的な方法です。頭部の変更など、トレードチェンジでどこまで種類を増やせるかが勝負でした。(新川)









PMC 兵
PRIVATE MILITARY COMPANY SOLDIERS

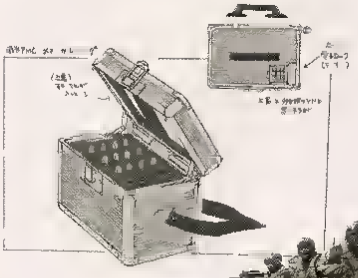


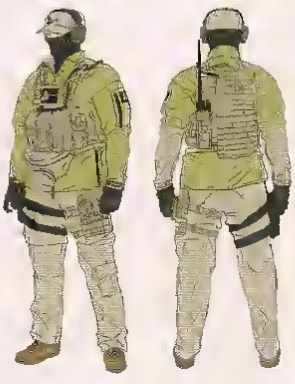
兵士たちはhuke君ですね。ほぼ現用の装備なのですが、ヘルメットや膝当てなどのプロテクター類をオリジナルでデザインして、BB部隊とバランスを取っています。トレードマークはコンセプトを伝えて大森君にデザインしてもらいました。彼は陸用なのでいろいろとお願いしてます。(新川)







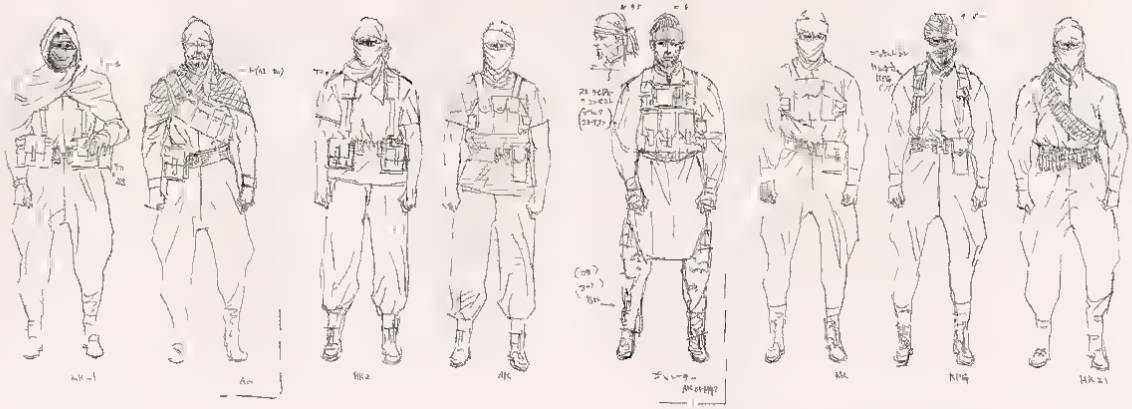














ビューティ＆ビースト部隊

BEAUTY & BEAST CORPS

MGS4の中でも、その高い戦闘力と戦いの果てに美しく散る姿が話題となったBB部隊（P40〜47）。このページでは企画段階におけるBB部隊のコンセプトデザインを多数掲載する。フェイスは北欧系、ラテン系、アフリカ系、アジア系といったイメージでデザインされた。

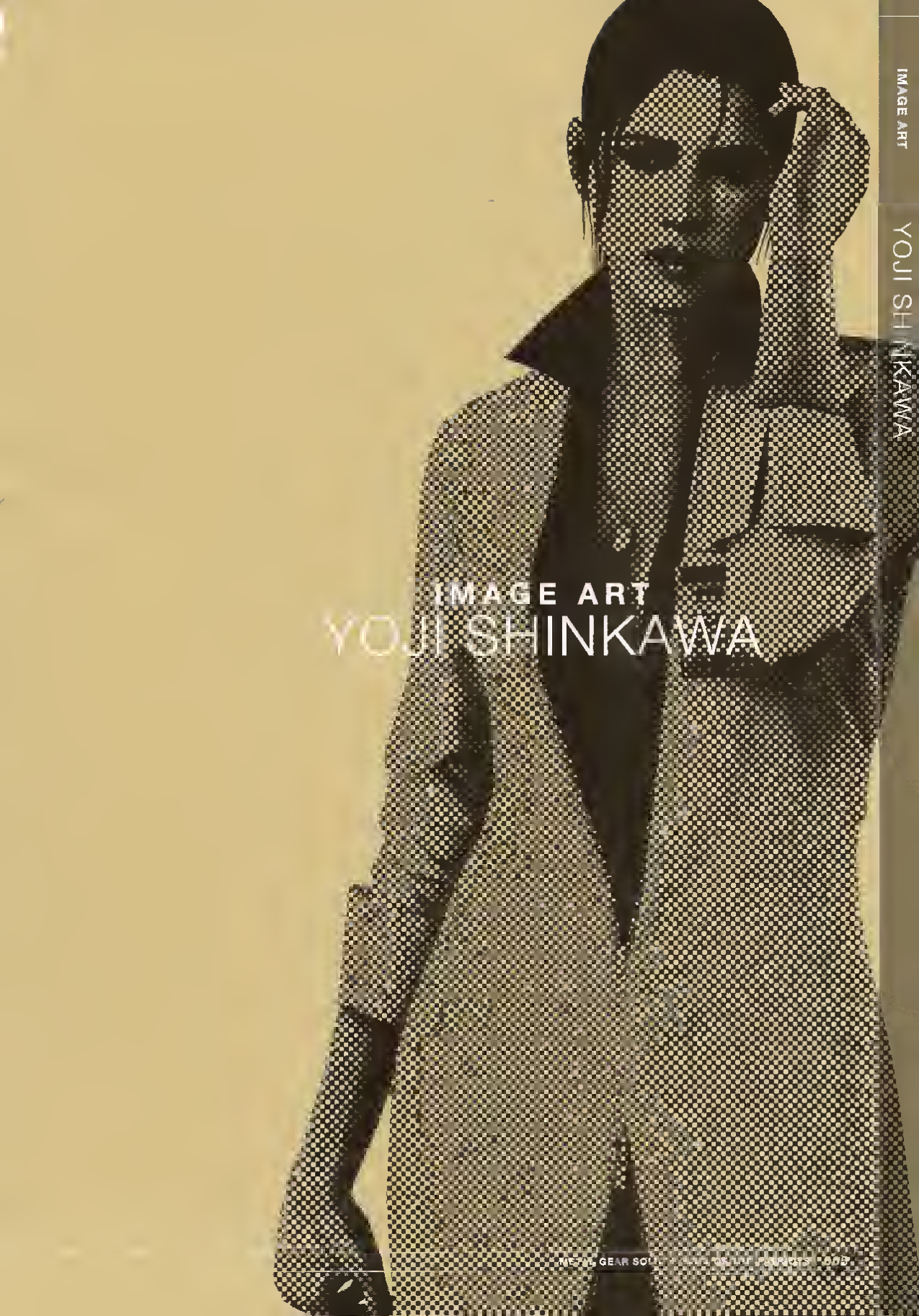
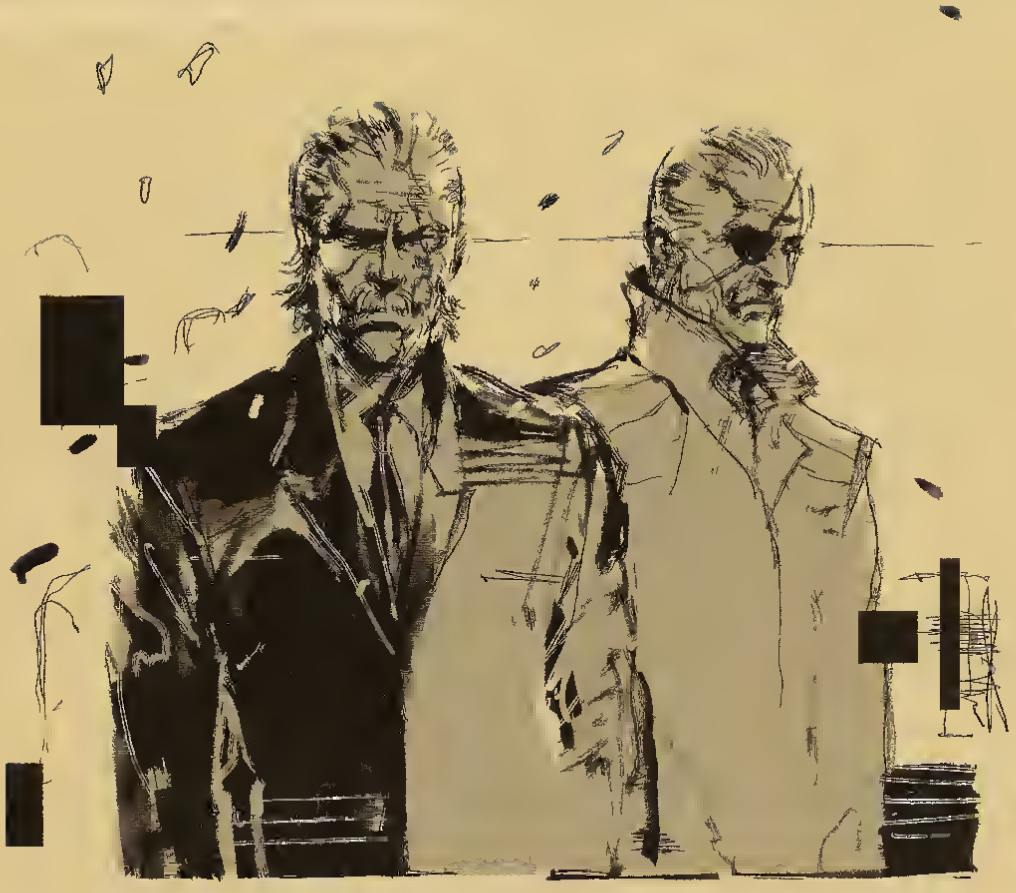

IMAGE ART
YOJI SHINKAWA



IMAGE ART





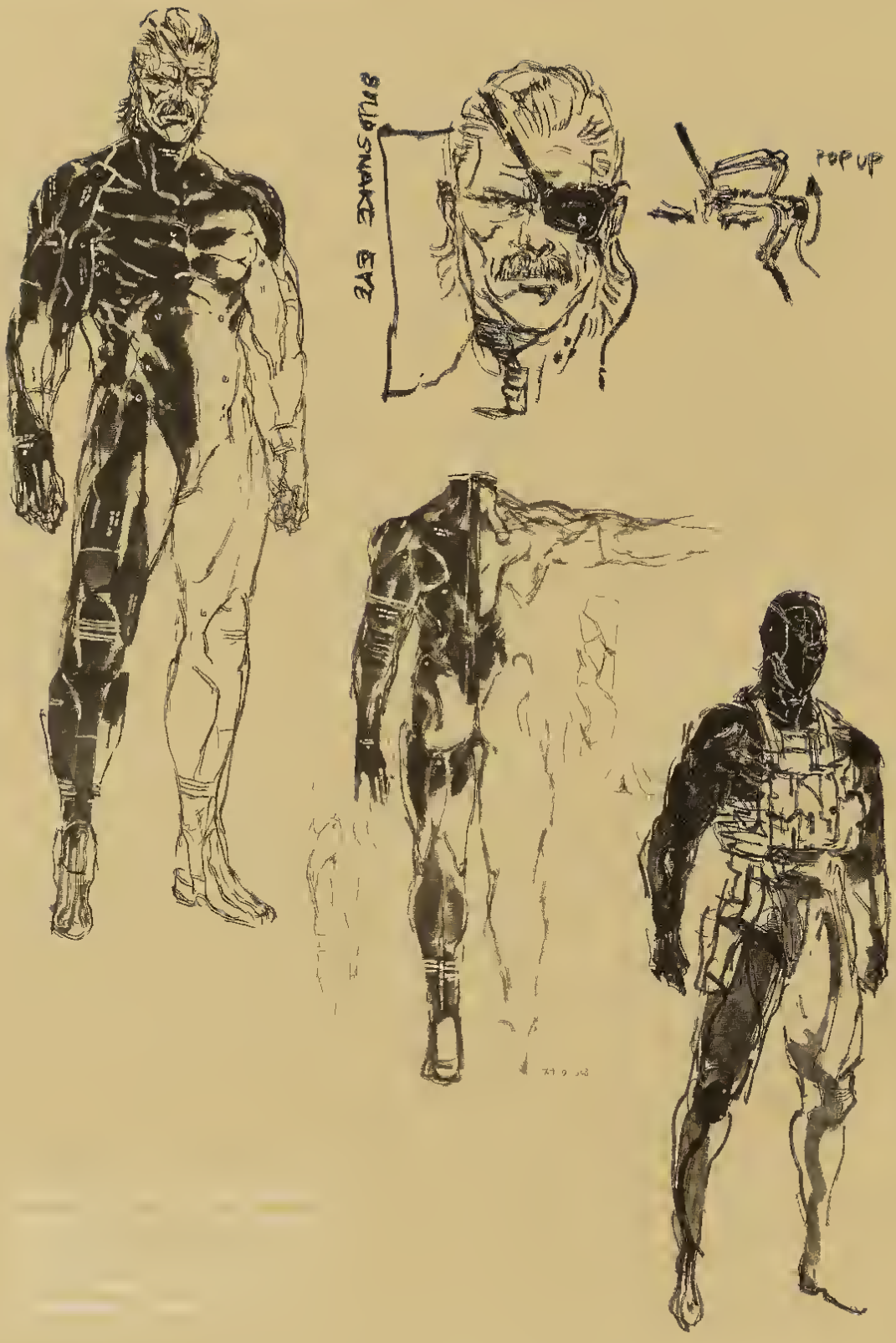




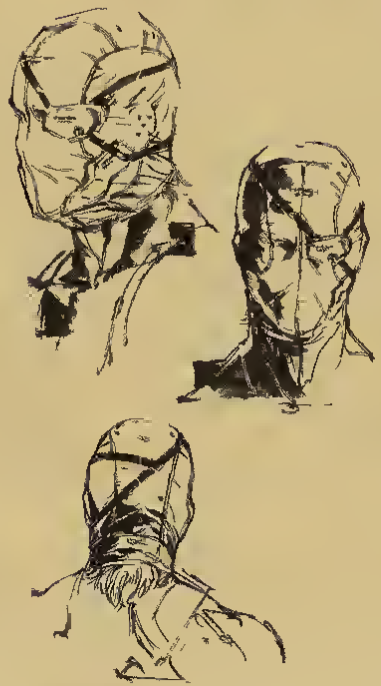

OLD
SNAKE



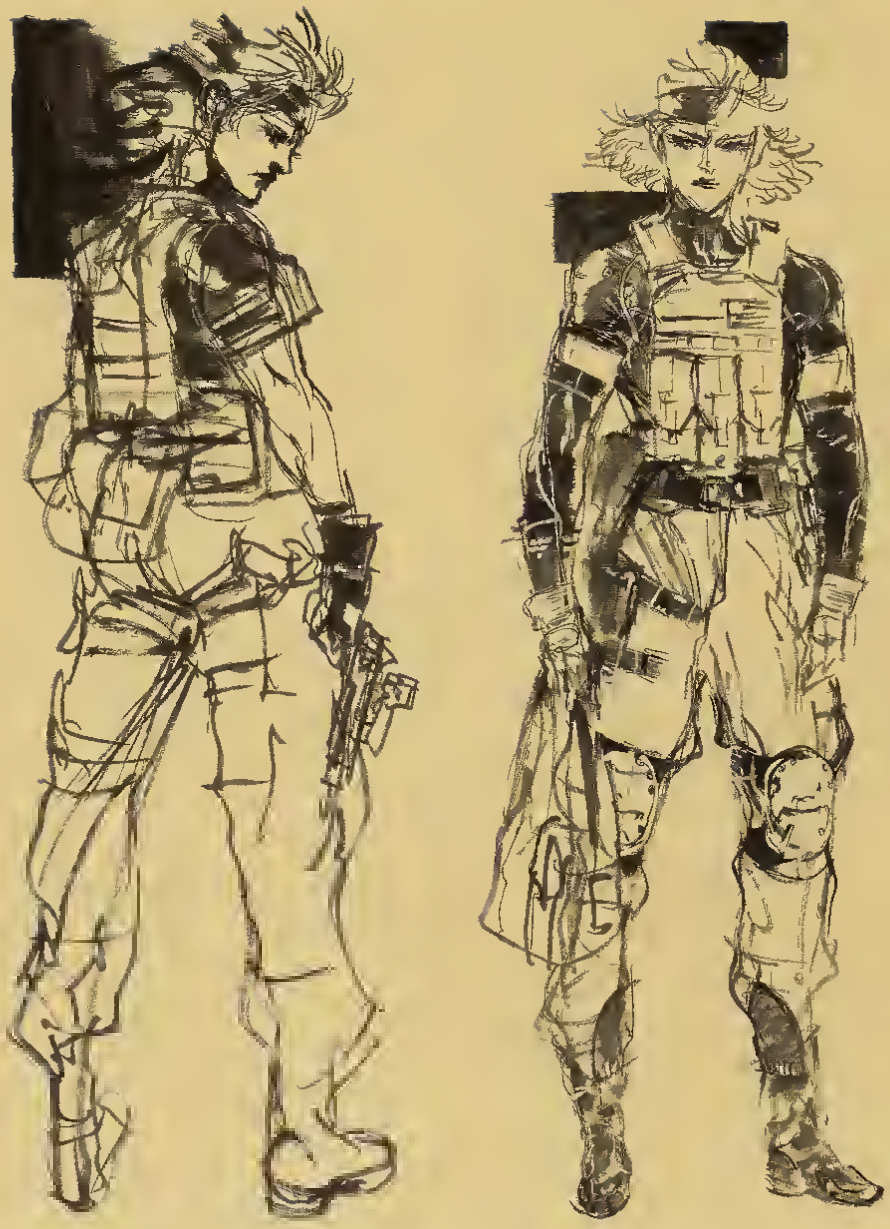



BIG SNAKE EYE
POP UP




















RAIDEN












NAOMI












OCTOPUS




RAVEN


WOLF









TRIUMPH IS A REGISTERED TRADEMARK OF TRIUMPH DESIGNS LTD. ALL RIGHTS RESERVED









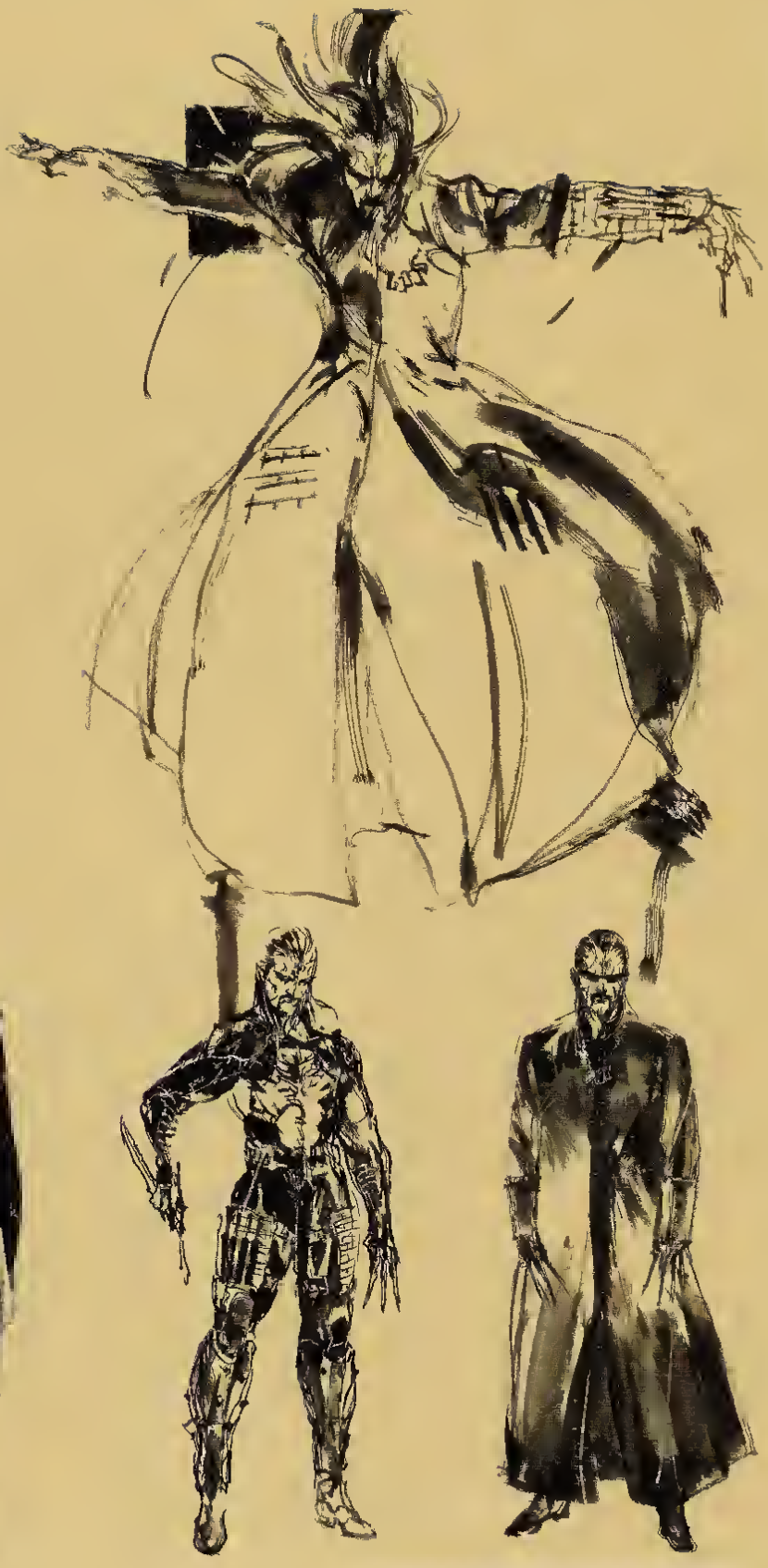




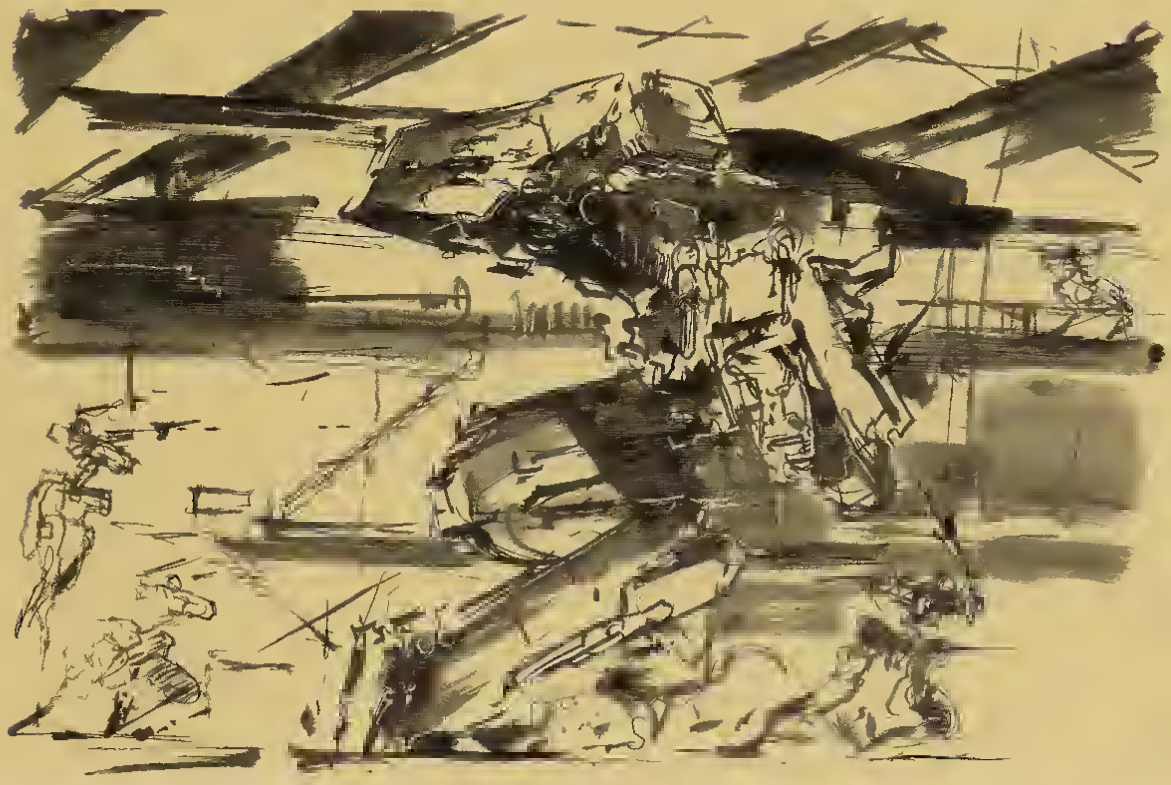






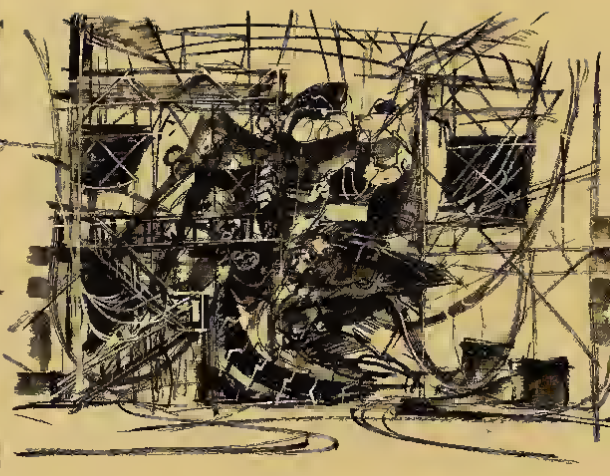


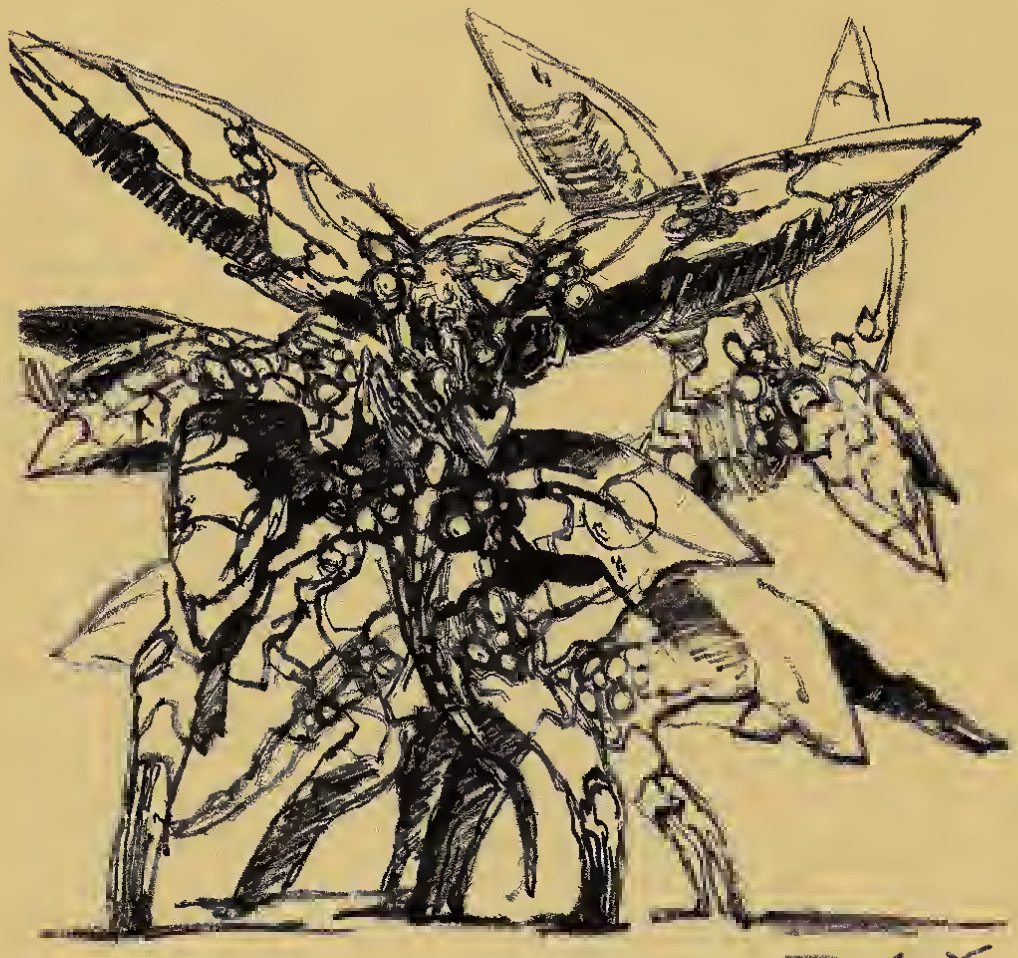

ONE WAY





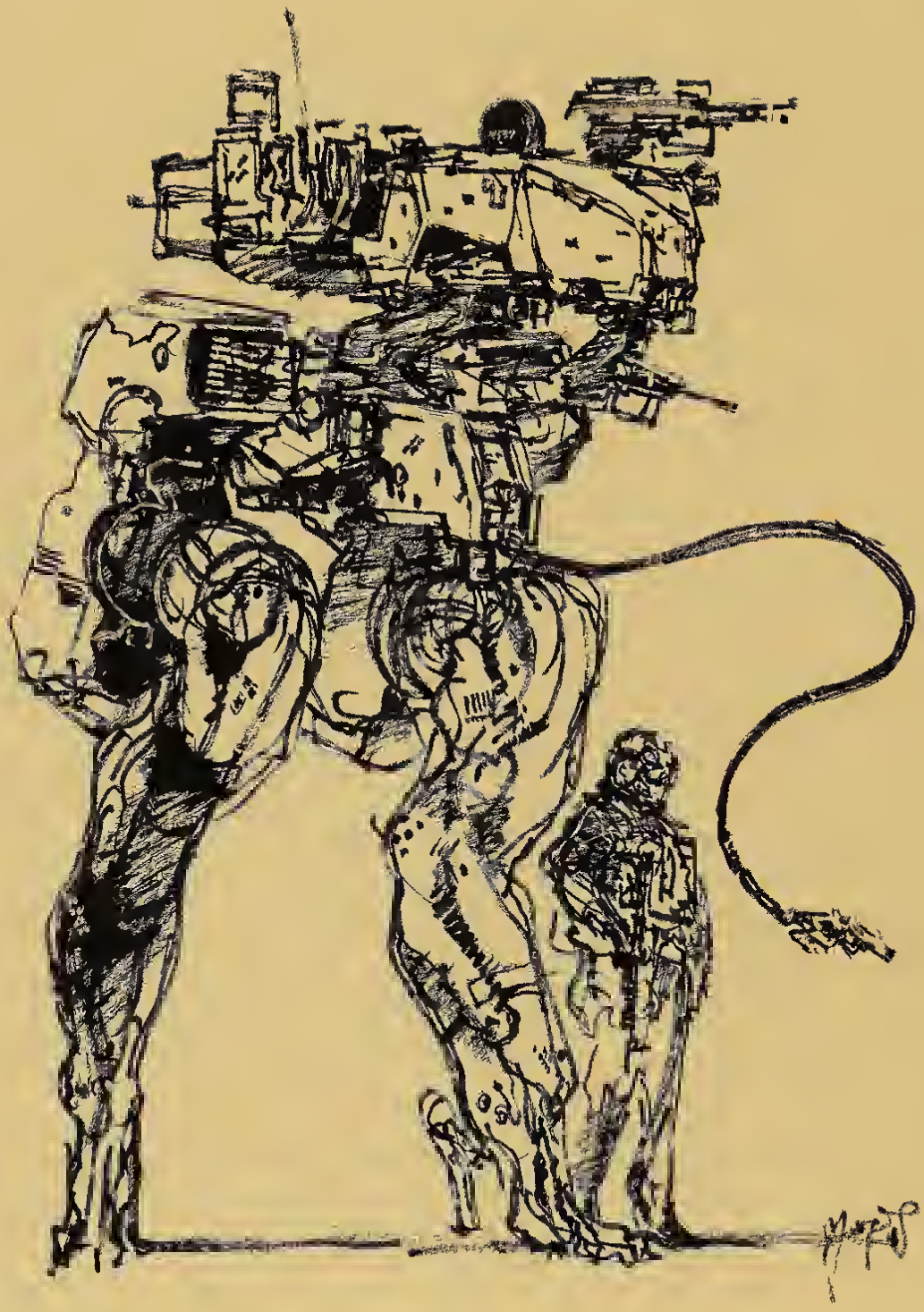






METAL GEAR - RAY

X 3




OUTER
HAVEN



ART WORKS
MEMORIES & IMAGEBOARDS



■たからMGS2時 MGS4時 MSG1で死亡した ときのノキット イセロットです。バックのPMC兵のシルエットや組織図などでアウターヘブン(大手PMCを率ねるマザーカンパニー)をイメージしたものになっています。動画となる際にキャラクターや背景が重くことを想定して すべてレイヤー分けしてい ます。(新川)

回想シーン
MEMORIES

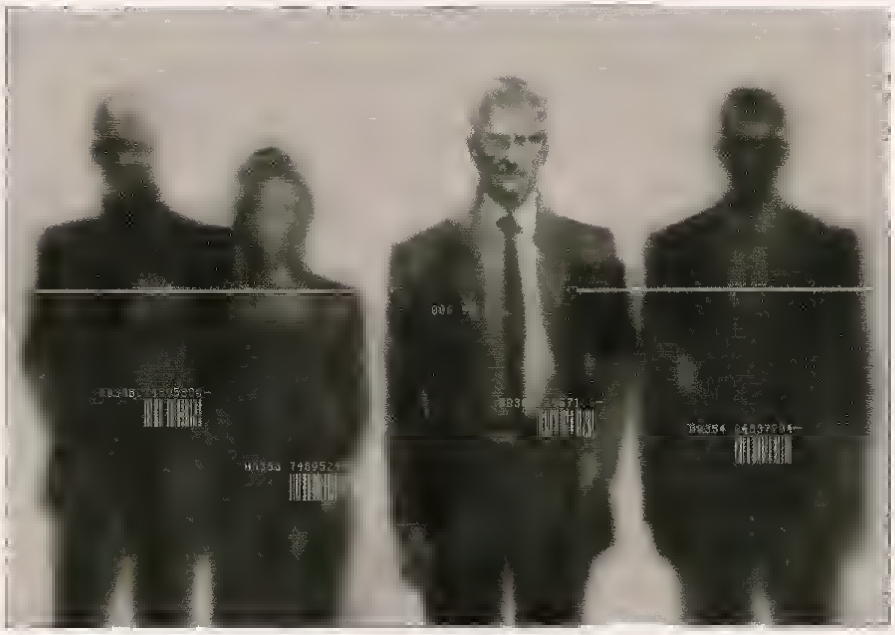
「メタルギア ソリッド 4」では、ビッグママが愛国者達の発祥や兵器の進化、さらには各キャラクターたちの人間関係など、かつての物語を回想するムービーが用意されている。この回想シーンで使われた新川氏らによって描かれた画稿を掲載する。ゲーム画面では気付かなかったイラストに込められたコンセプトなどを誌面から感じ取ってほしい。

MGS1のころから一部で使っている技法なのですが、CGムービーだけでは表すことのできない場面を僕のイラストを使って表現しています。イラストの一部の画を動かしたり、音声なども使って演出した紙芝居のようなビジュアルになっています。
MGS3までは社内で制作していましたが、今回はPSPでメタルギア ソリッドのデジタル・バンドデシネ(※コミック調のビジュアルにデジタルの演出を加えた映像表現)を制作していただいたSpooky graphicにアニメーションパートをお願いしています。(新川)



■ゼロがデジタル世界を掌握し デジタルに染け込んでい くイメージを表現しました。(新川)





■ビッグボス パラメティック ゼロ ノヴィトの、MGS世界における重要存在を立ち上げた初期メンバーです。MGS3の時のムービーは写実的な表現で、スライドを何枚も投影するようなコンセプトでしたので写真のような雰囲気を持った仕上がりになっていました。この絵はそれを踏襲して スライド写真のようなイメージとしています。(新川)

■MGS3のムービーでは写実的なイラストも取り入れたのですが、MGS4では墨を使った従来通りのタッチで統一しています。(新川)




BIG BOSS









■ビッグボスとゼロの破局を表現したもので 横殴に倒れて背を向ける2人を描きました。(新川)

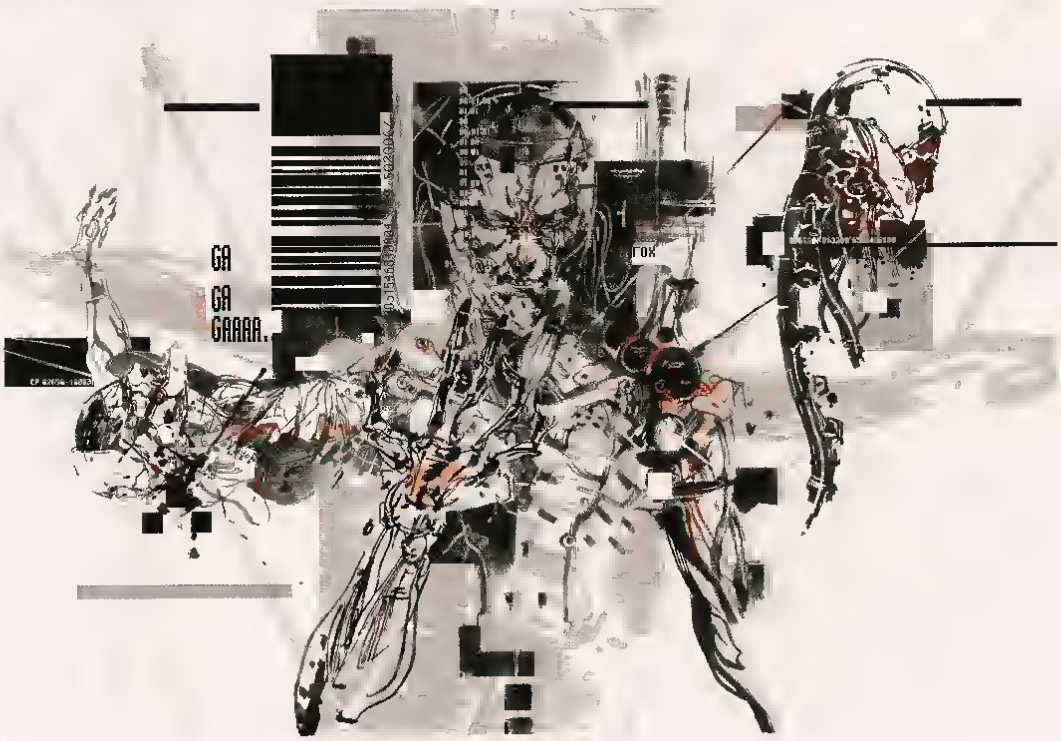








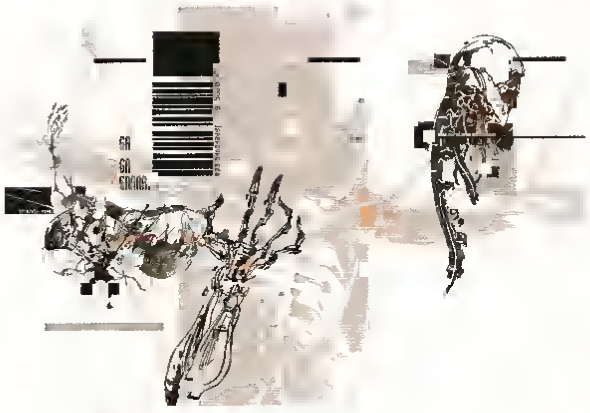
■ビッグボスを巡るビッグママ オセロット ナオミといった関連キャラクターを描いたものです。ゲーム中ではムービーとして表現されていましたが 1枚の絵に収まると印象が異なるかもしれませんね。(新川)



■フランク イエーガーがサイボーグ忍者に改造されていくシーンを描いたものです。顔触左はMGS1でのREXに変されていくイメージで描きました。(新川)



■かつては裏社会を掌握していたゼロも、今や車椅子での生活を余儀なくされている。それでも諦められない「老い」を背景などに取り入れて描いています。(新川)



■左のページ(P102)下の絵一番下のレイヤーです。これら骨格や筋繊維といったメカパーツの絵を追加していくことで改造されていくイメージを表現しています。(新川)



■神岡の前から立ち去るゼロ。去りゆく後ろ姿を黒色で描きました。(新川)



■巻き舌のビッグママ(EVA)



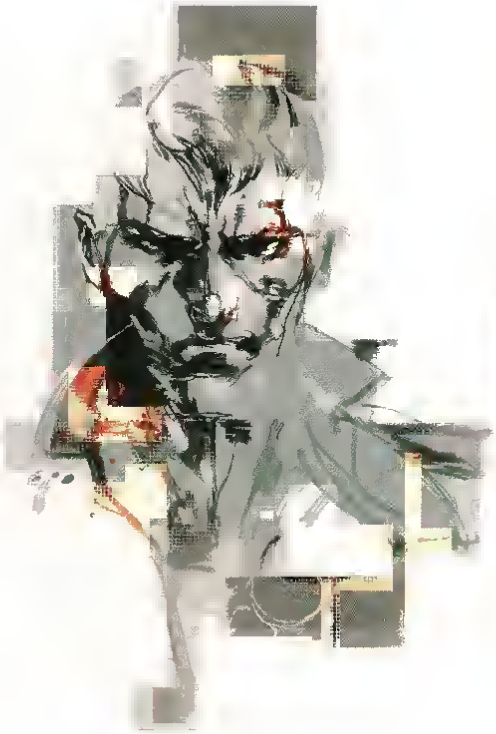


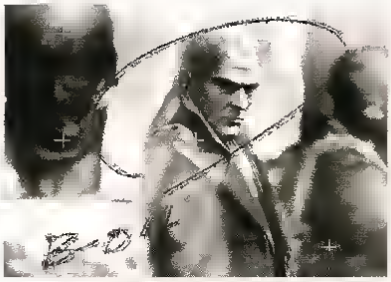
■ビッグボス、リキダス、オセロット……と MGSのストーリーを辿っていく際に挿入されるキャラクターたちのイラストです。小説の挿絵のようなイメージで 歴代主要キャラが次々登場するインパクトある演出をイメージして描きました。(新川)

















■中東でのリキッド＝オセロットです。今回の回想シーンでは墨描きで現神世界を描きましたが、これらも厳しては回想ではなく現在の情景なので敢えてゲームのCGを加工して作りました。(緒川)



■このページの絵はナノマシン説明用のために描いたものです。回想シーンではないので ラットパトロールチーム01などのメンバーも、手描きでなくデジタルによる写真風の仕上げになっています。(新川)














イメージボード
IMAGEBOARDS

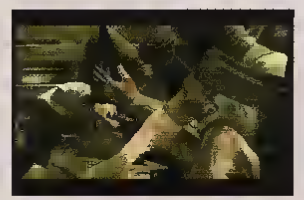
MGS4以前のムービーパートを制作するに当たり、KONAMIの各担当者
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

01



02





■戦場と向かう[illegible]の中で周囲を警戒する白狼から[illegible]対峙する戦闘の関係性が窺う。奥にフードを被ったスネークが見える



■トラックから降車する民兵たち。彼らとは別のポイントに身を隠すスネークが描かれている。

03

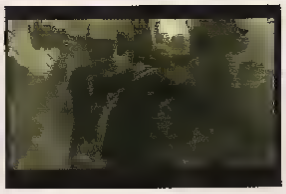




■廃墟で見た戦場。建物の屋上に待ち受けトラックから降りる民兵を狙撃するPMC-1の手腕からの構図となっている。

04





■視点を人物前に置くことにより月光の圧倒的な巨大感を演出。携帯人待で必死に攻撃を加える民兵を無視するかのように移動する月光。無機質な不気味さが描かれている。

07





■月光のアームに捕獲される民兵。作画ムらではの生々しい緊張が3DCGで制作されたキャラクターたちの動きに反映される。

04





■感情を持たず人間に容赦ない攻撃を加える戦闘兵器の残酷性が表現されている。あまりにショッキングであるがゆえにゲームムービーには反映されなかった幻のイメージカット。

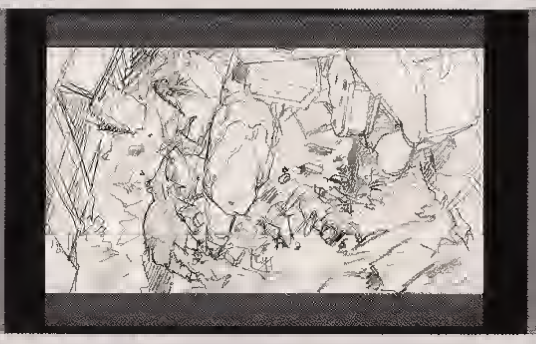
05





■遠方より飛来する無人メカ 月光の すば 成け た機動力を描いた絵図。地表にいる人間に目線を置くことにより 彼らの圧倒的な戦力差が際立つ。

06





■荒れた路上を移動する月光。踏み砕く瓦礫を上方視点で描くことで月光の重量感を演出している。まさに一歩踏み出した勇ましさを感じさせる作画に注目。

06





■機体全体を武器とした月光の攻撃し、より吹き飛ぶ民兵。路面から飛び散る破片し、斬斧される人間の散さう描写が提案されてい る。

10





■民兵は拠点となりそっな部分へ の攻撃を行つ。やみくもん攻撃するのではなく、論理的な思考で巨大な敵へ立ち向かっという現実味(リアリティ)のある戦闘演出である。

11





■死角と思われる真下から股間の可動部分を狙いRPG（対戦車ミサイル）で攻撃を仕掛ける兵隊。見上げる角度が圧倒的な性能であることを感じさせる構図。

12

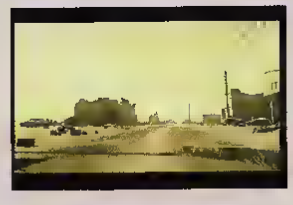




■メカニカルな上半身とは対照的な人工筋肉で構成された生物的な脚部。よろける人間を描くことにより、強靭な機能力を印象付ける演出が見える。

13





■瓦礫の中に横たわる兵隊。瓦礫の配置や半壊する建物などのレイアウトがイメージボードによって緻密に設計されてゆく。状況を観察するPMCの兵士を画面手前に置くことで奥行きのある空間が描かれている。

14





■構図の意図はもちろん、倒れる兵士や神間に手を置く男など、イメージボード上で表現された演出は、CG制作の際も重要な参考資料として活用される。



MODELING & DESIGN
MECHANICS

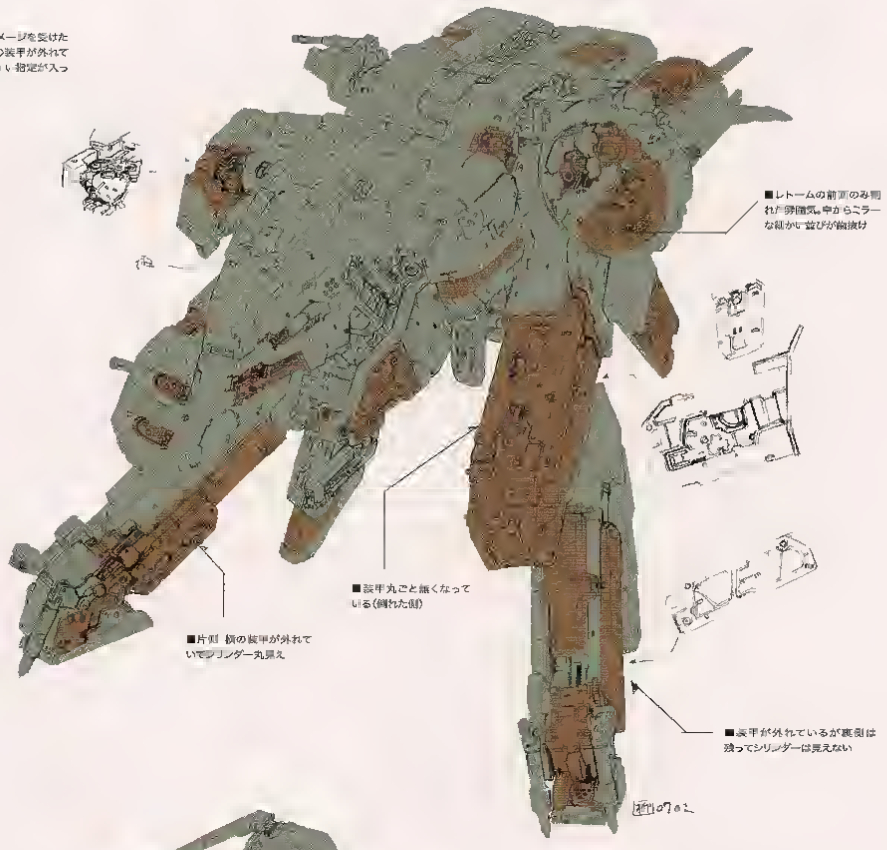


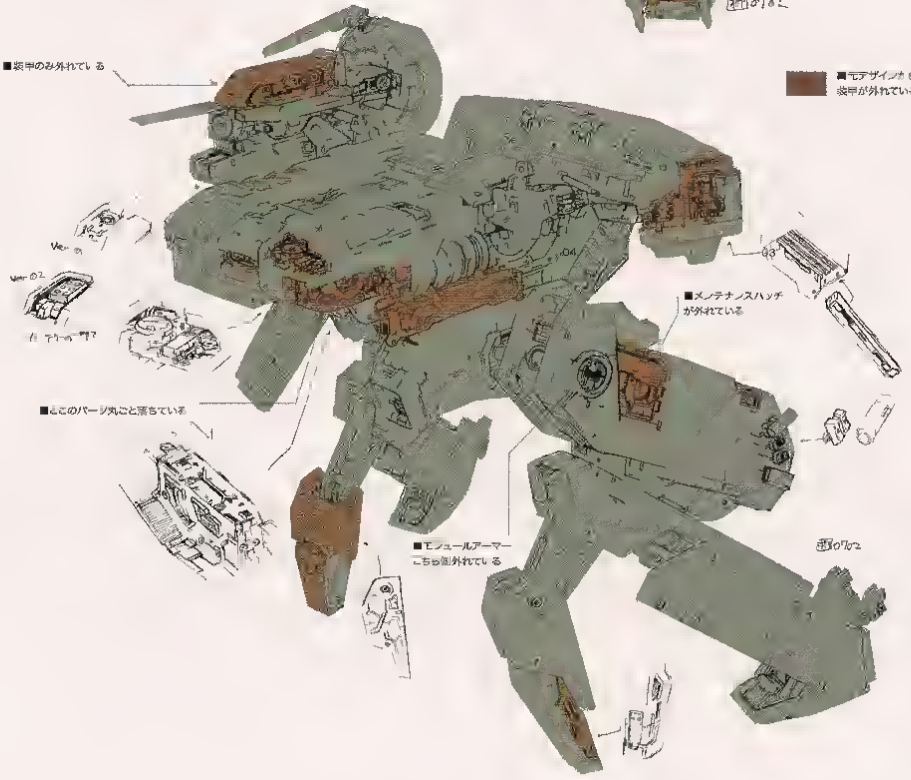


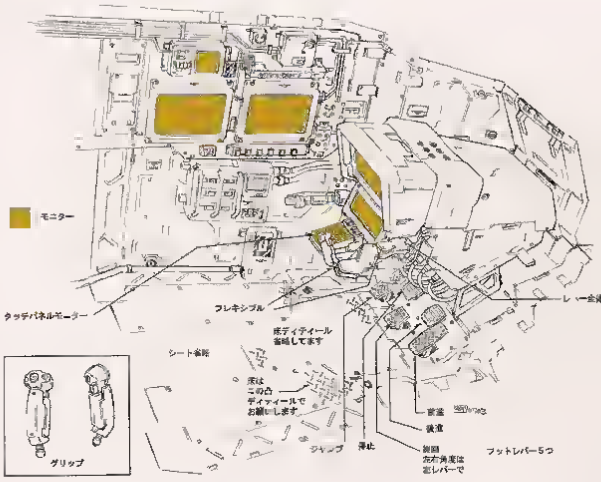
メタルギア・レックス
METAL GEAR REX

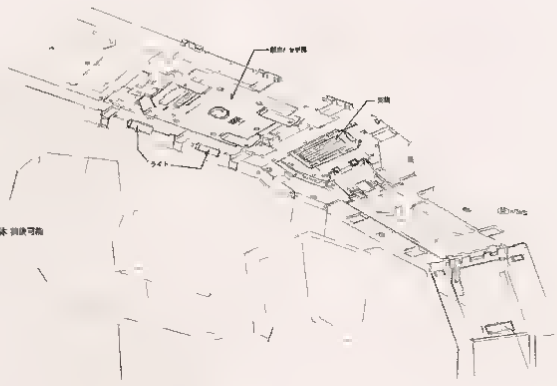
REXは、MGS1のときに僕が描いた設定をベースに、メカニックデザイナーの柳瀬(敬之)氏にブラッシュアップをお任せしています。MGS1当時のままのフォルムをPS3のハイポリゴンで作ると、ボディのモールド表現が少ないなどデザイン上の「間」が持たないのです。
そこで柳瀬氏には、なるべく線を多めに追加してくれるようにお願いしました。完成したREXにはもちろん大満足です。CGで実際に動くと外れた装甲の隙間などからシリンダーがスライドする様子を見ることができます。(新川)

■修理兵により かつての戦いでダメージを受けたREXをデザインされている。「片脚の装甲が外れてシリンダーが丸見え!!」といった細かい指定が入っている。

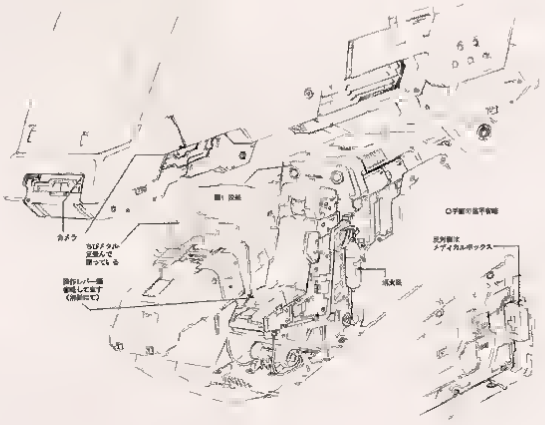


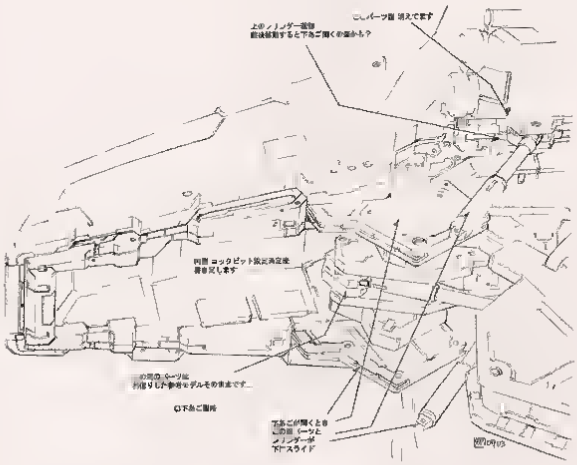






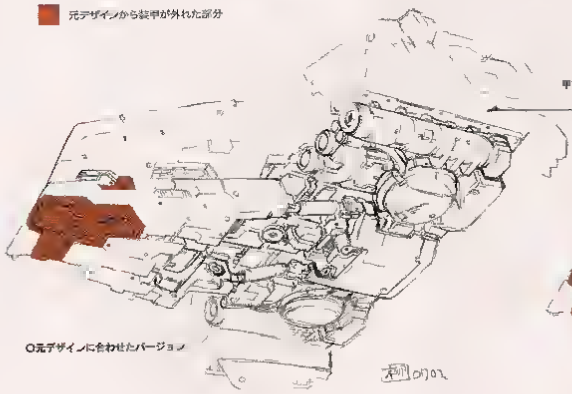
■新川氏は 今回REXの内部のデザインを梅澤氏に依頼している。近未来兵器らしい整理された操作用機器の配置とデザインに注目。コクピット内にあるわずかな段差や床面模様のパターンの指定までされていることに驚く。

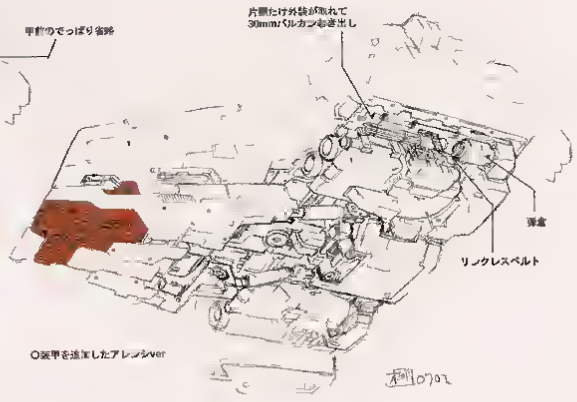


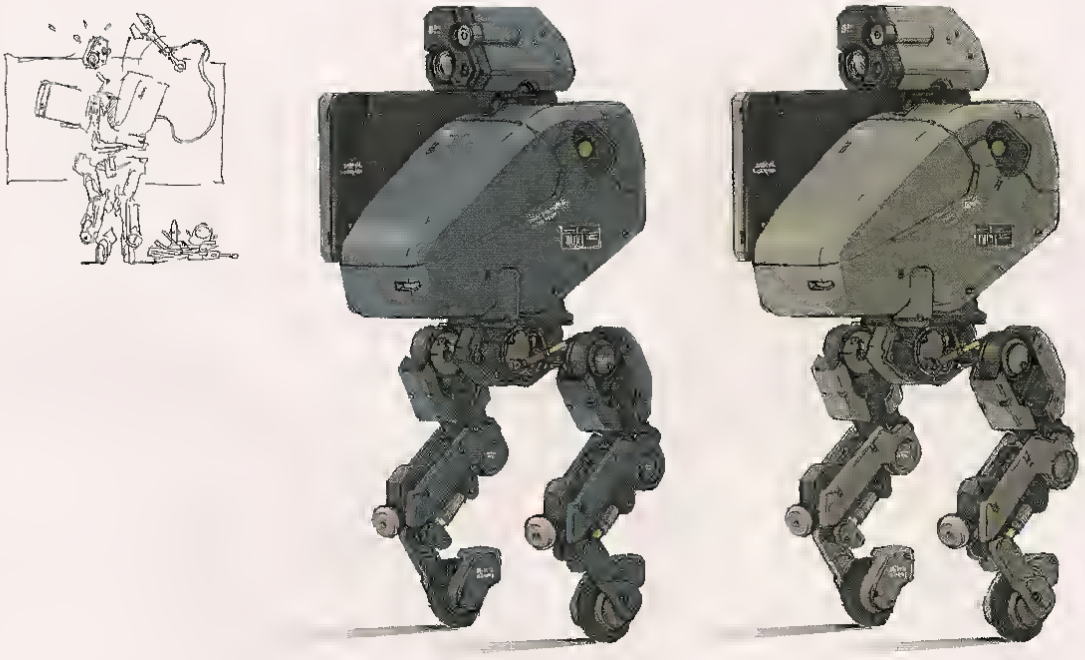


■REX頭部の装甲に関しては 梅澤氏に2案出していただきました。今回は装甲を追加されたアレンジバージョンを採用しています。(新川)

元デザインから装甲が外れた部分



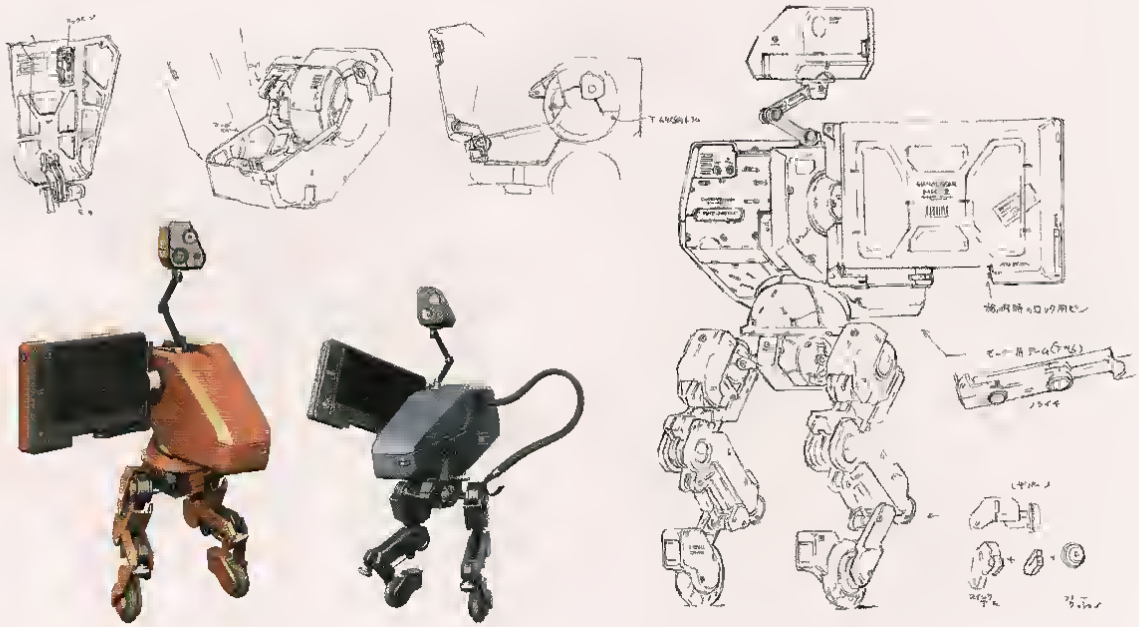




■Mk.IIとして色をグレーにした両。Mk.IIとあまり違いが出なかったので 最終的に赤に落ち着きました。(新川)

メタルギア Mk.II
METAL GEAR Mk.II

1988年にKONAMIが発売したアドベンチャーゲーム・スナッチャーに登場したMk.IIのセルフオマージュですね。
スナッチャーも小島監督の作品なので、Mk.IIが登場する東京ゲームショウ用のMGS4ムービーを見て大喜びしてました。(新川)





■それまでのメタルギアとは大きく異なるRAYの生物的デザインは、後の月光などにも継承されていく。





メタルギア・レイ

METAL GEAR RAY

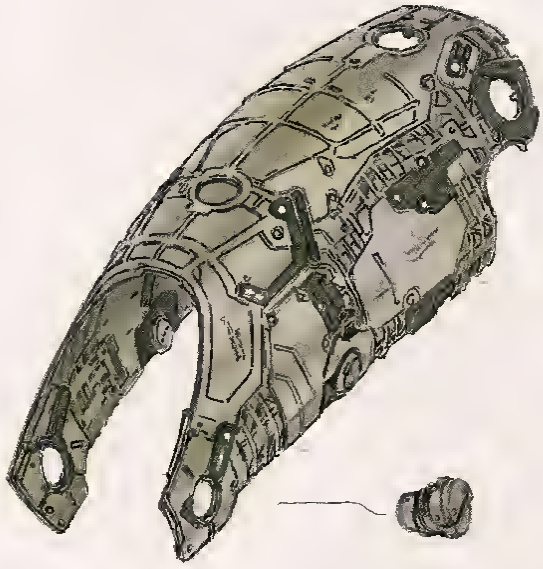
RAYが初登場したMGS2の制作当時、新機軸として関節部に円形のパーツを盛り込みました。円形の部品が鱗状のようにたくさん集合していて、それぞれが筋肉の組織のように離れたり、近付いたりして可動する関節という設定です。本来は円形パーツはもっとたくさん重なり合い、しかも1つ1つが回転して連動するように考えていたのですがMGS2のころはモデリングができないと言われてしまいました。今回、MGS4で再度挑戦したのですが、PS3のスペックをもってしても全部を動かすことは不可能でした。

首の付け根の大きな円形パーツは、咆哮する際などに回転していることが確認できるはずです。柳瀬氏にディテールアップ設定を起こしてもらいました。(新川)



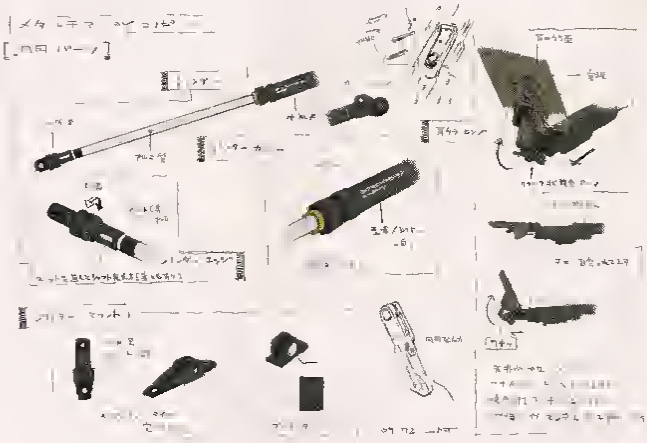
■RAYの脚や肩にあるフィン状のディテールは 恐竜など生物的なイメージを連想させるため取付けたものです。(前川)

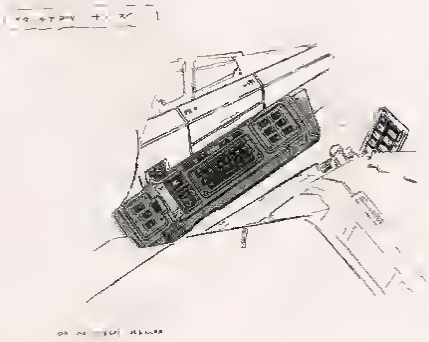




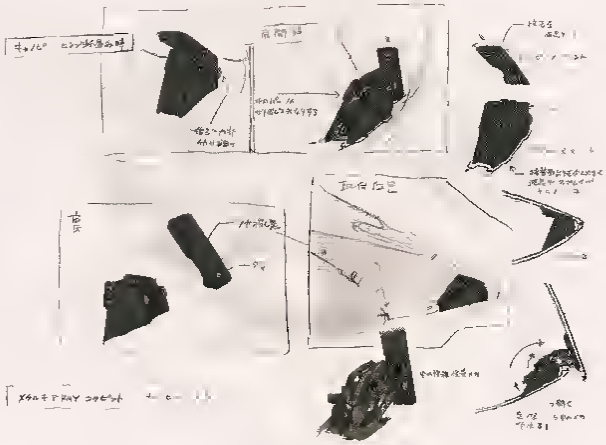


■胴部のインナーフレームや内部構造まで細かく設定されたRAYのコンセプトデザイン。フレームを留めるボルトの形状まで描かれている。これらの詳細設定はJNTによる図稿。



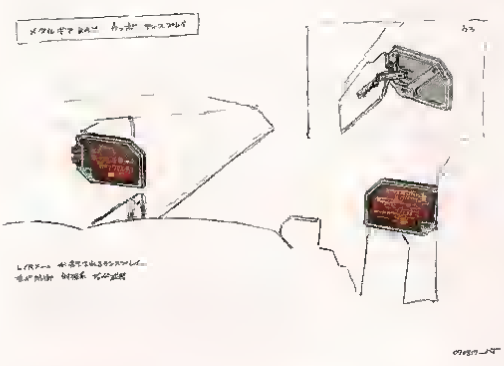


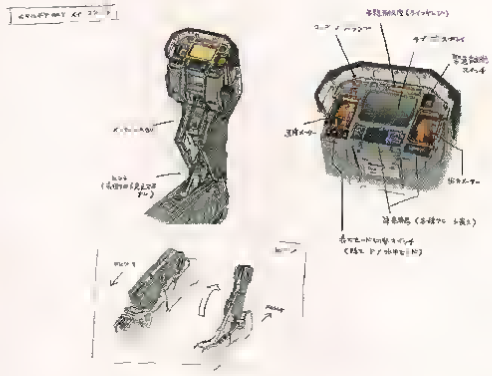
■将人で操作することとなるRAYのプロトタイプは コクピット内部のコンセプトデザインも膨大なものとなっている。キャノピーやメインコンパネの構造はもちろん スイッチ類や液晶画面ディスプレイ シリンダーカバーに始まるシリアルナンバーの位置まで設定された。

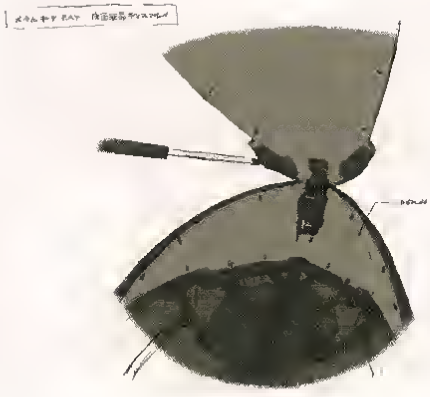


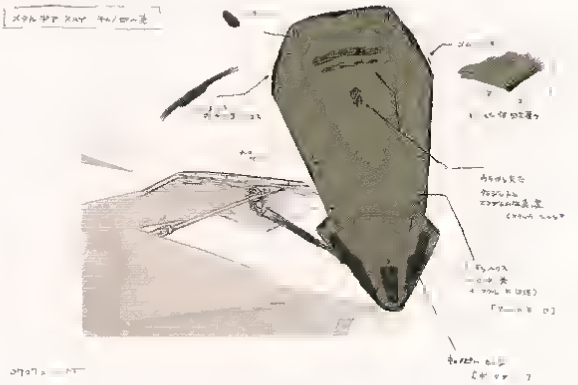


■ラストでビッグボス※振り込み スネークが操るREXと死闘を繰り広げるシーンのイメージ。肩に大※なダメージを受けることとなる。











■月光は生物の筋肉を思わせるような柳部のフォルムと ほかのメカニカルな部分とのギャップが印象深いデザイン。



月光
GECKO

月光のデザインはかなり悩みました。もともとメタルギアの設定は「核搭載二足歩行型戦車」という大前提があり それを踏襲する形でMGS1でREXをMGS2では水陸両用の対(REX)メタルギアのRAY、さらにMGS3では核弾頭を自身の加速で遠距離に飛ばすシャゴホッドをデザインしてきました。
さて今回はどうするかとメカ班のスタッフとアイディアを練っていた時に、ただ単純に核をミサイルで発射しても面白くないということになったのです。ディスカッションしているうちに提案があった 対人兵器としてのメタルギアはどうかという意見を採用しました。さらに倒すとその場で小規模の核爆発を起こすという厄介な存在で、ロボットのため残忍に人間を殺す、といったようなコンセプトもできていきました。(新川)

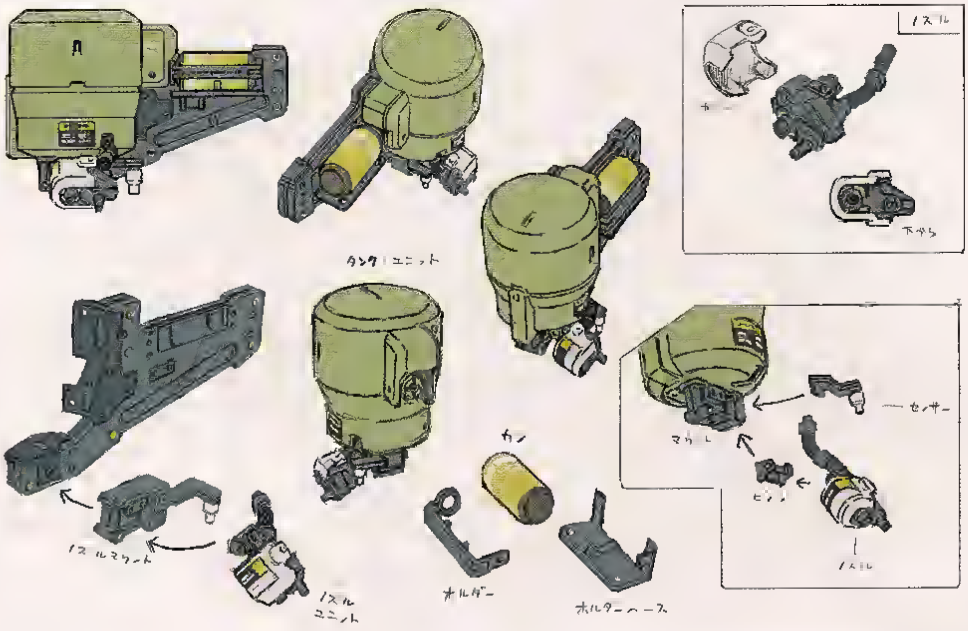


■月光の「対人兵器」というコンセプトは決まったものの、核をどう扱うか決めかねていました。そこで武装やセンサーなどをユニット化して核も搭載できるようにして、核ミサイルでは攻撃ができない、地下深くの軍事施設などへも侵入できる兵器にしようと考えました。(新川)

■生体部品のような質感をモデリングしてモーションをつけた時に、生物を彷彿させる複雑な動きを再現でき、このデザインは成功したと感じました。(新川)



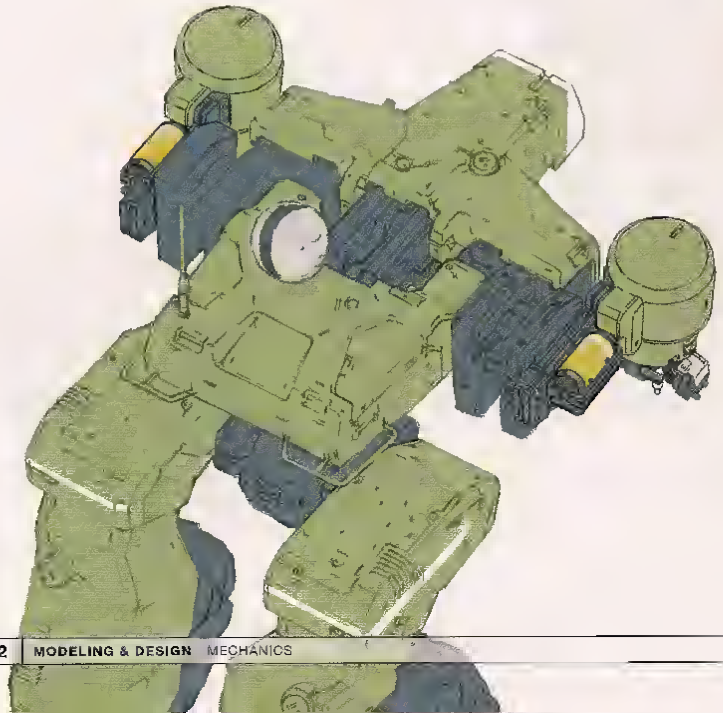




戦闘ユニット
COMBAT UNIT

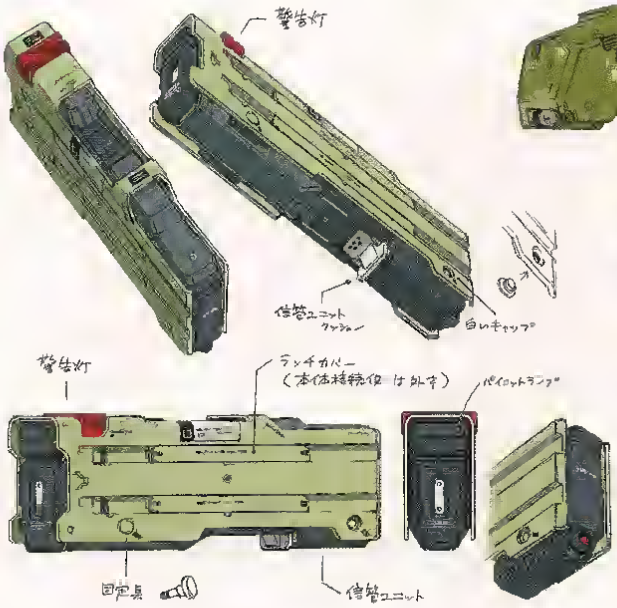
月光は任務の内容などにより 各種用意された戦闘ユニットを換装して搭載することができる兵器だ。各ウェポンユニットはもちろん、それをマウントするジョイント機構についても事細かに設定されている。

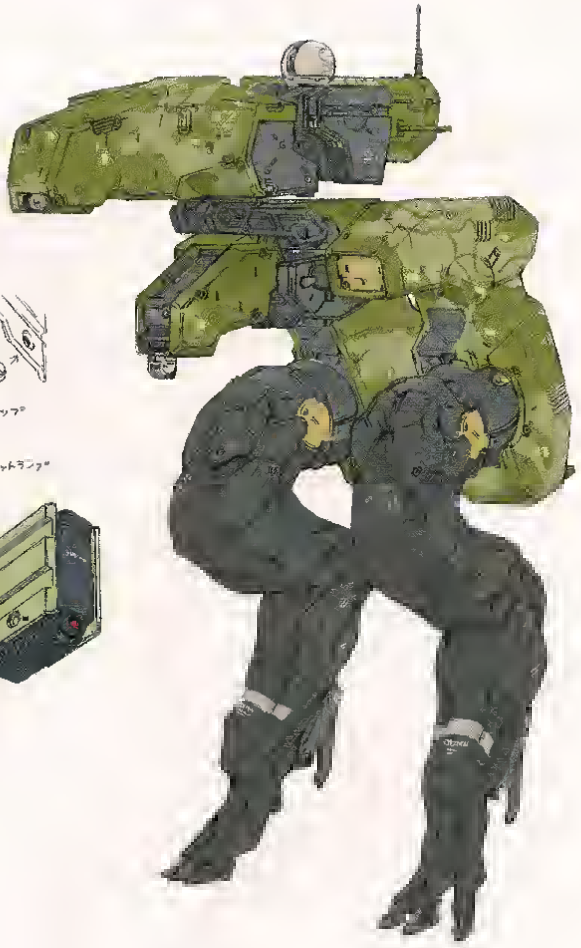




毒ガスユニット

■本体前面に見える円柱状のウェポンは毒ガスユニットで ノズル部の形状やタンク部へのマウント方法などもコンセプトデザインから分かる。









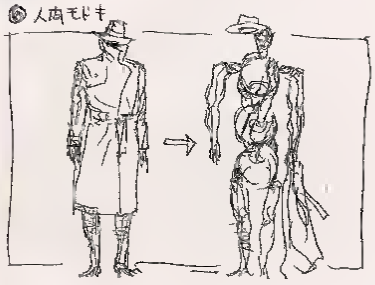
自爆ユニット

■自爆ユニットは信管ユニットやパイロットランプの位置も細かく設定された。これもモジュールユニットはJNTによるデザイン。

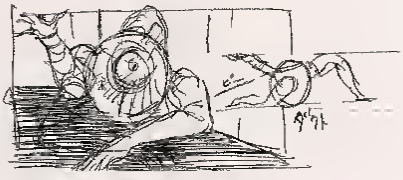
仔月光
DWARF GECKO

仔月光は 自律型ロボットが中心となっていく戦場において偵察などで活躍する小型のMk.IIがいるのであれば 敵側にも小型ロボットがいるのでは？ という小島監督からの意見で創り出されたメカです。
仔月光は月光とセットで戦場に投入されて、月光も介入できない場所に潜入していくという設定です。例えば引き出しを開けて 書類をめくって機密情報を撮影したりすることも想定したので、自然と手が生えたデザインとなりました。
冒頭のデモシーンでも実は月光の頭の部分に4～5体がぶら下がっています。一度しっくり確認してみてください。
仔月光の動くパターンなどを考えている時 3体重ねると人間の大きさになることに気が付いて生まれたのが「人間モドキ」（コートを着たもの）です。腕などはこの世界の義手というイメージです。（新川）

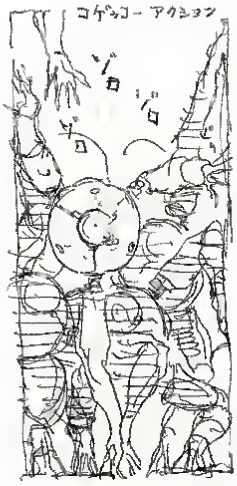


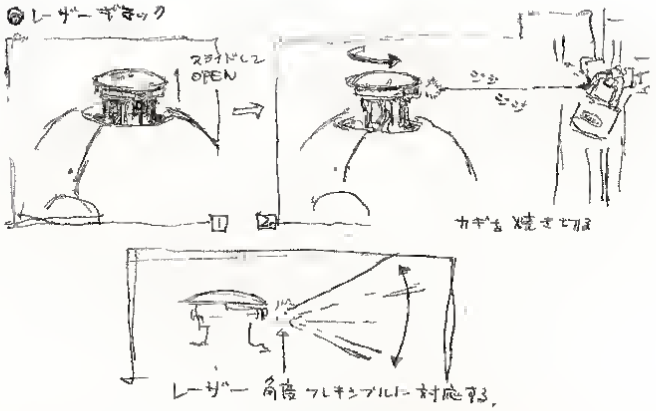


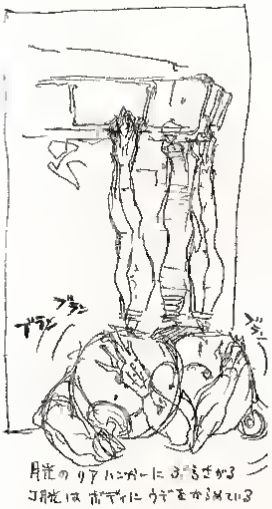


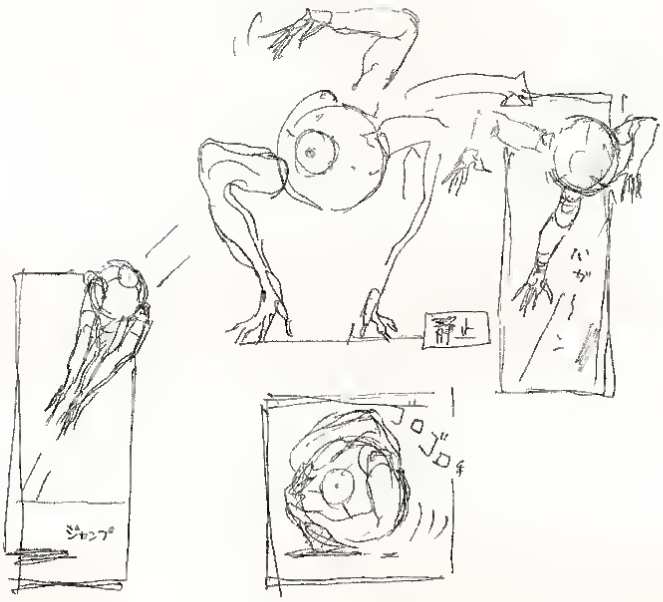








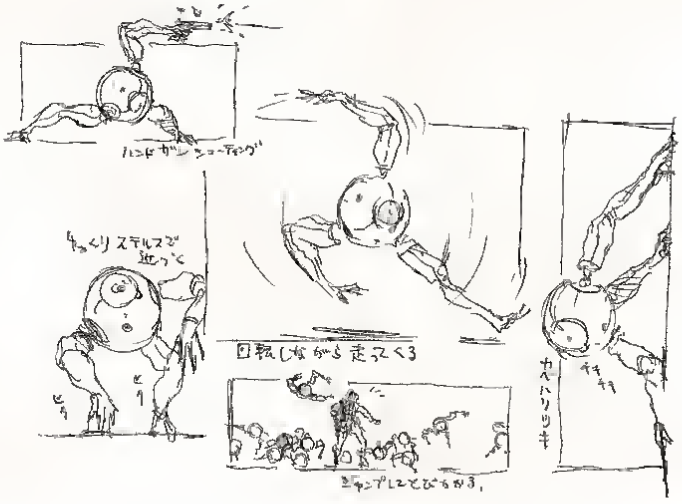






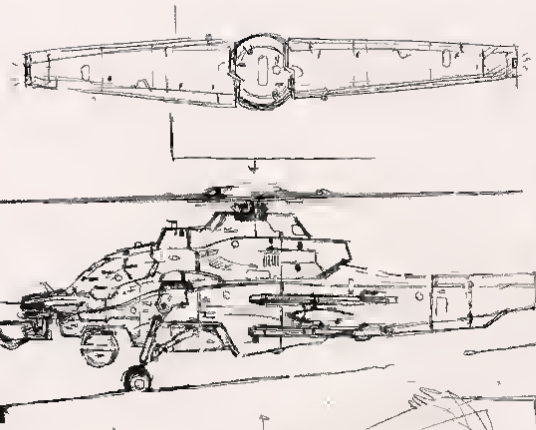
上向にとびかかって レーザーで 焼く!



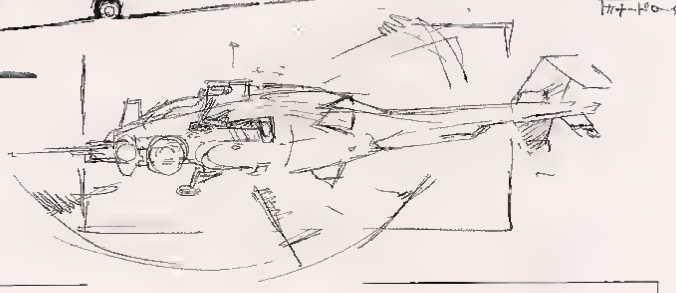


ヘリコプター
HELICOPTERS

MGS4ではオリジナルのヘリコプターも多数デザインされている。いずれも実在するヘリコプターの機体形状を踏襲しつつ MGSの世界観に違和感のない近未来のフォルムで描かれている。ほかにも戦車や装甲車、コンバットボートなどさまざまな兵器がモデリングされた。









Nomad



Drebin Stryker

軍用車
MILITARY VEHICLES

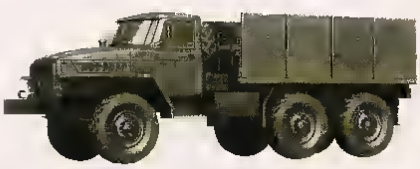






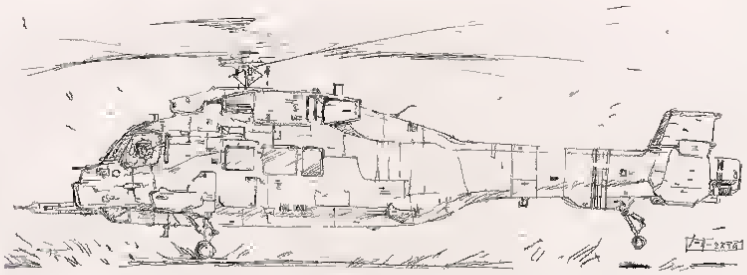


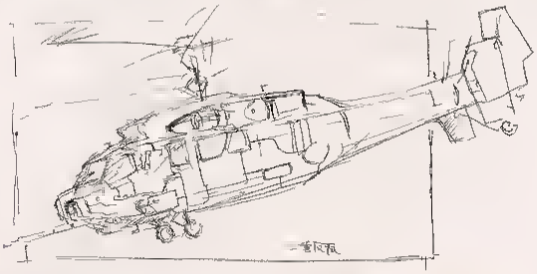






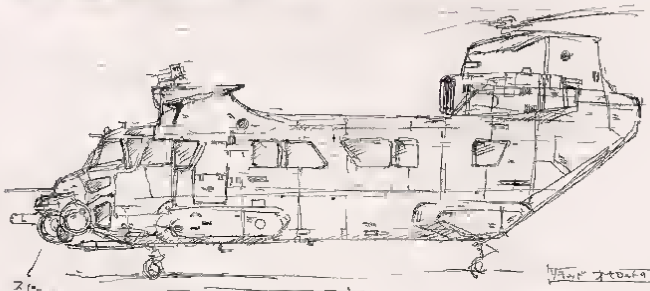




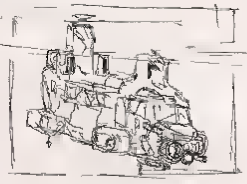














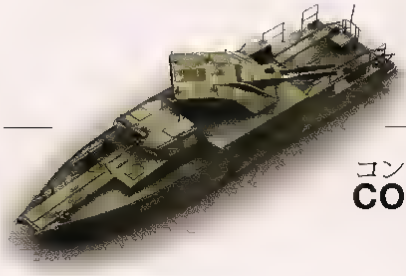
Speed Triple / Bonneville



Van



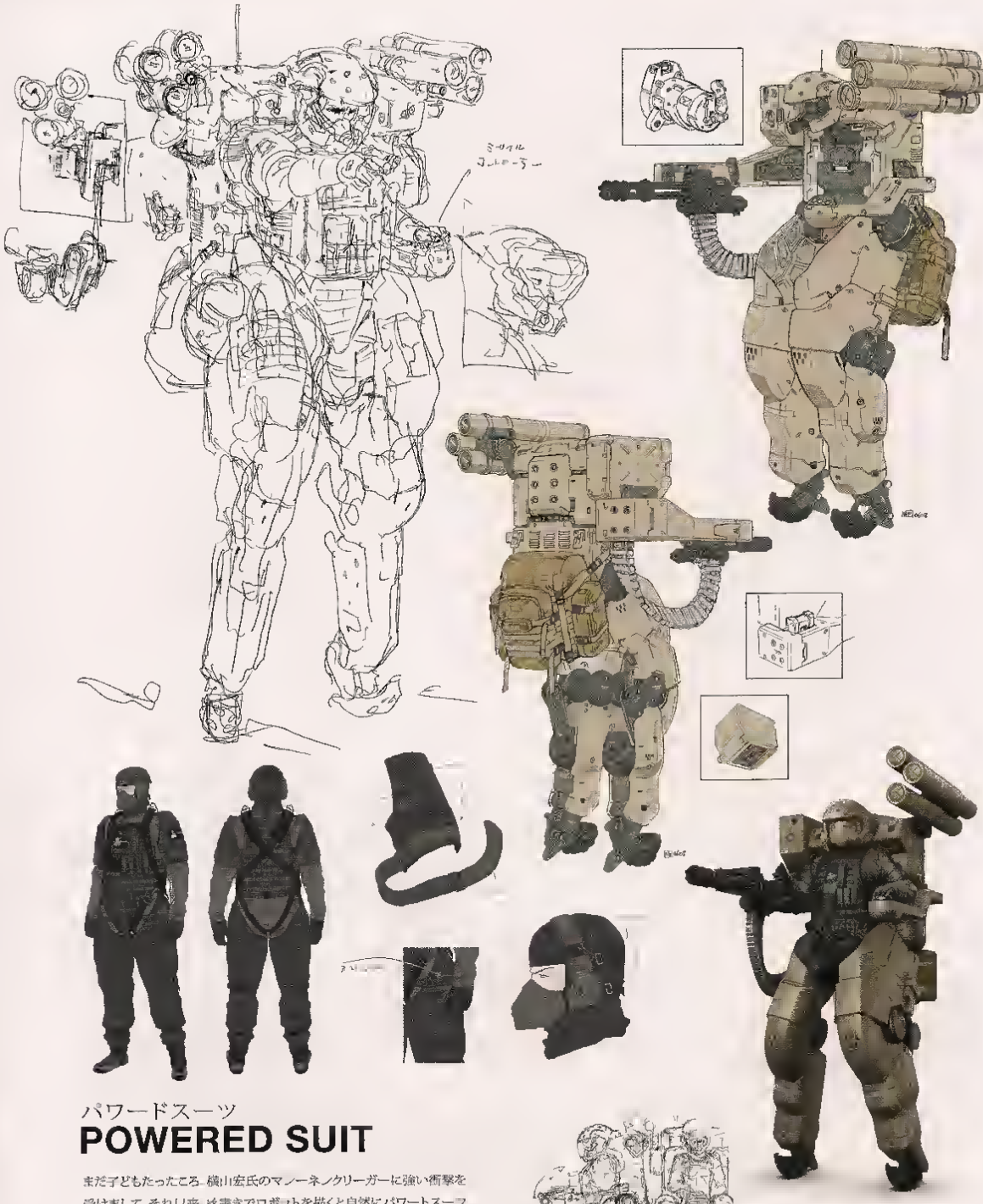
U.S.S. Missouri





コンバットボート
COMBAT BOATS

THUMPH IS A REGISTERED TRADEMARK OF TRIUMPH DESIGNS LTD. ALL RIGHTS RESERVED



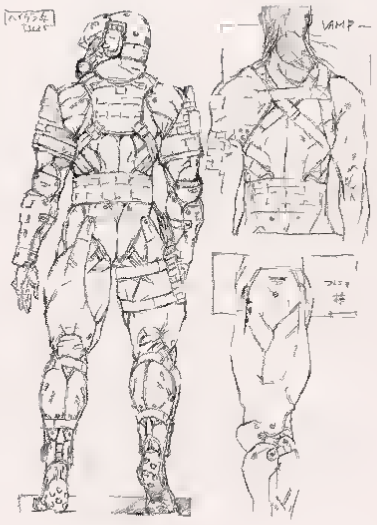
パワードスーツ
POWERED SUIT

まだ子どもだったころ、横山宏氏のマシーネンクリーガーに強い衝撃を受けまして、それ以来、落書きでロボットを描くと自然にパワードスーツになっていました。
SF作品を彩る要素として身近な存在であり、現実世界との狭間にあるメカだと思っています。
特に今回のPMC兵のパワードスーツは、現用兵器の延長線にあるものとしてデザインしています。作品中では南米で登場しますが、デザインしているときは「東欧などの石畳の街並を巡回しているのも格好いいなぁ」と想像をふくらませていましたね。クリンアップは柳瀬氏です。(新川)

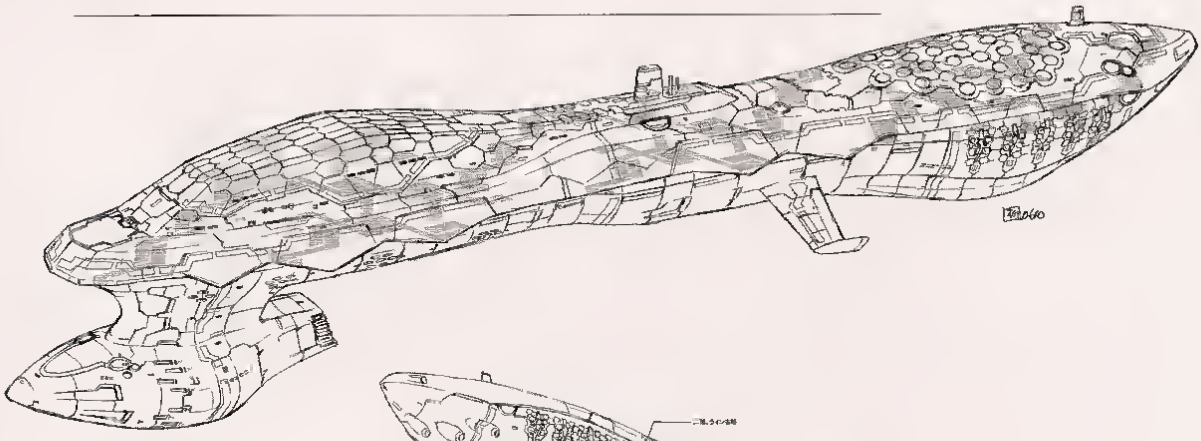
ヘイブン・トルーパー
HAVEN TROOPER

リキッド直属の私兵部隊。すべて女性兵となっており、整ったオディラインが強化服を身に付けていても感じ取れる。スーツの形状はもちろん ベルト類やアーマーなどの細部まで細かく設定されている。



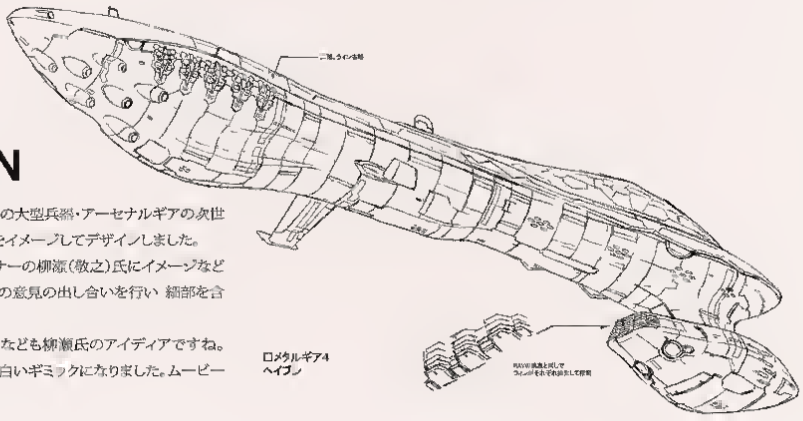




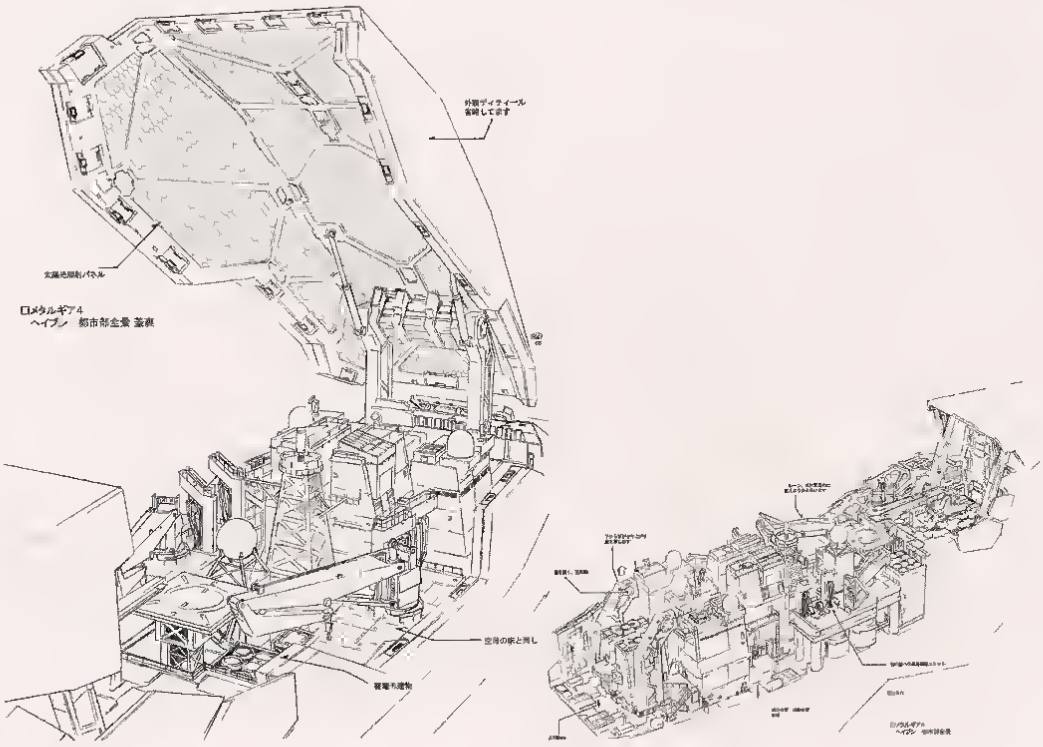


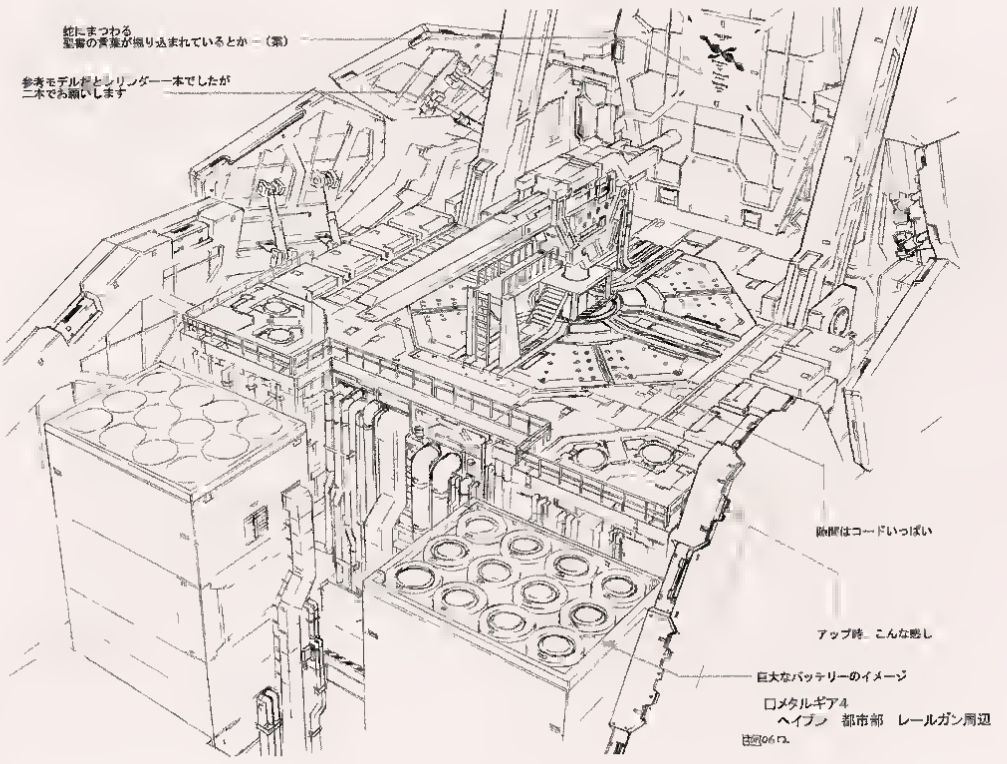
アウター・ヘイブン
OUTER HAVEN

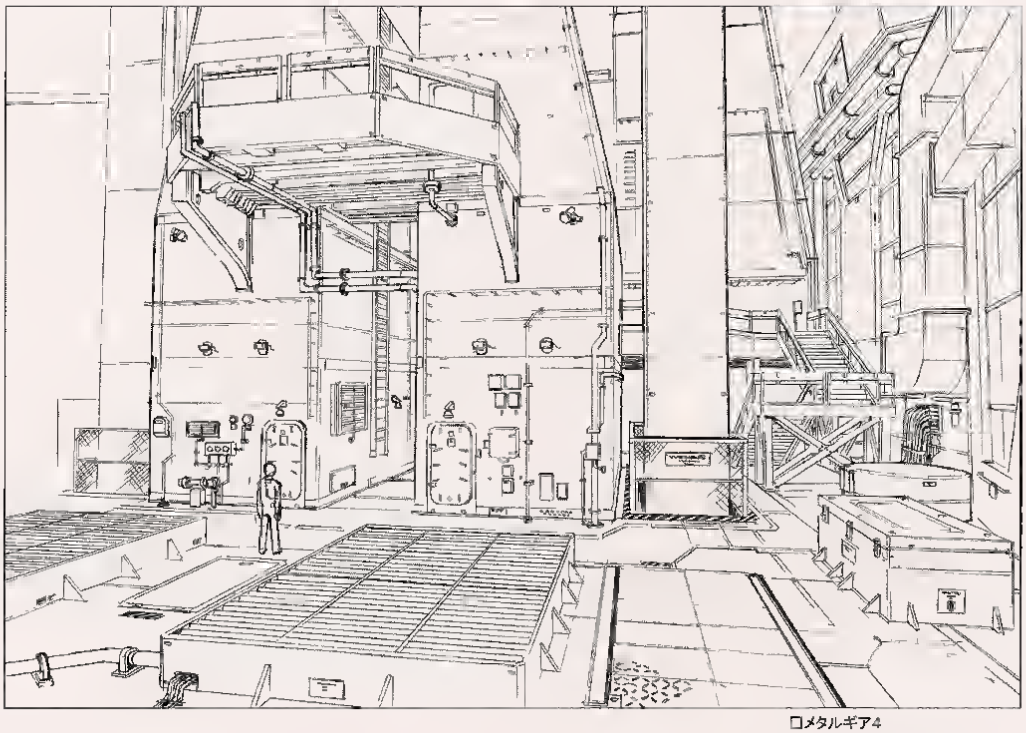
アウターヘイブンはMGS2に登場した水中航行の大型兵器・アーセナルギアの次世代機的な位置付けです。巨大な戦艦で、クジラをイメージしてデザインしました。かなり初期のラフな段階で、メカニックデザイナーの柳源(敬之)氏にイメージなどをお伝えして、何度かデザインや設定についての意見の出し合いを行い 細部を含めた形を確定していきました。
ステルスっぽいマーキングやソーラーパネルなども柳瀬氏のアイディアですね。RAYを格納する設定も他から提案があって 面白いギミックになりました。ムービーでは一瞬しか出ないのが残念です。(新川)



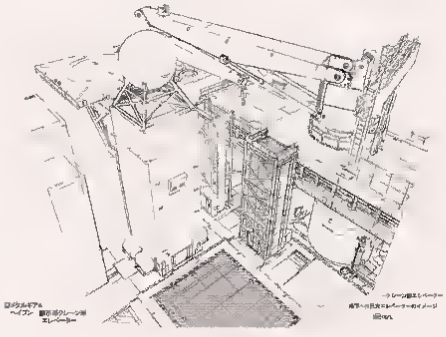
ロメタルギア4
ヘイブン

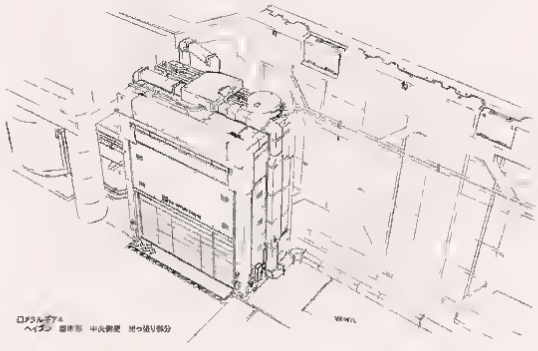

ロメタルギア4
ヘイブン　都市部全景 俯瞰
空母の床と同じ

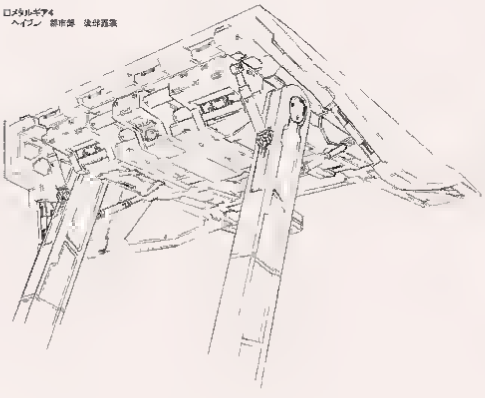

蛇にまつわる
聖書の言葉が織り込まれているとか（笑）
参考モデルはシリンダー一本でしたが
二本でお願いします
動間はコードいっぱい
アップ時、こんな感じ
巨大なバッテリーのイメージ
ロメタルギア4
ヘイブン　都市部　レールガン周辺

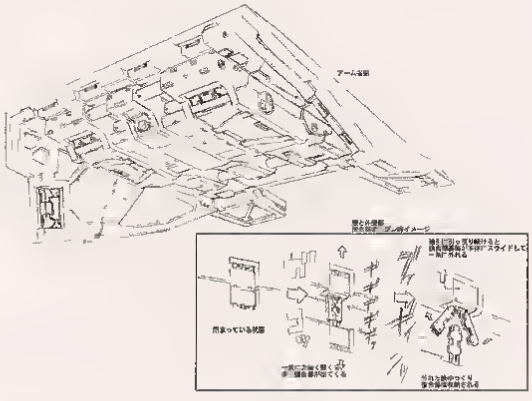


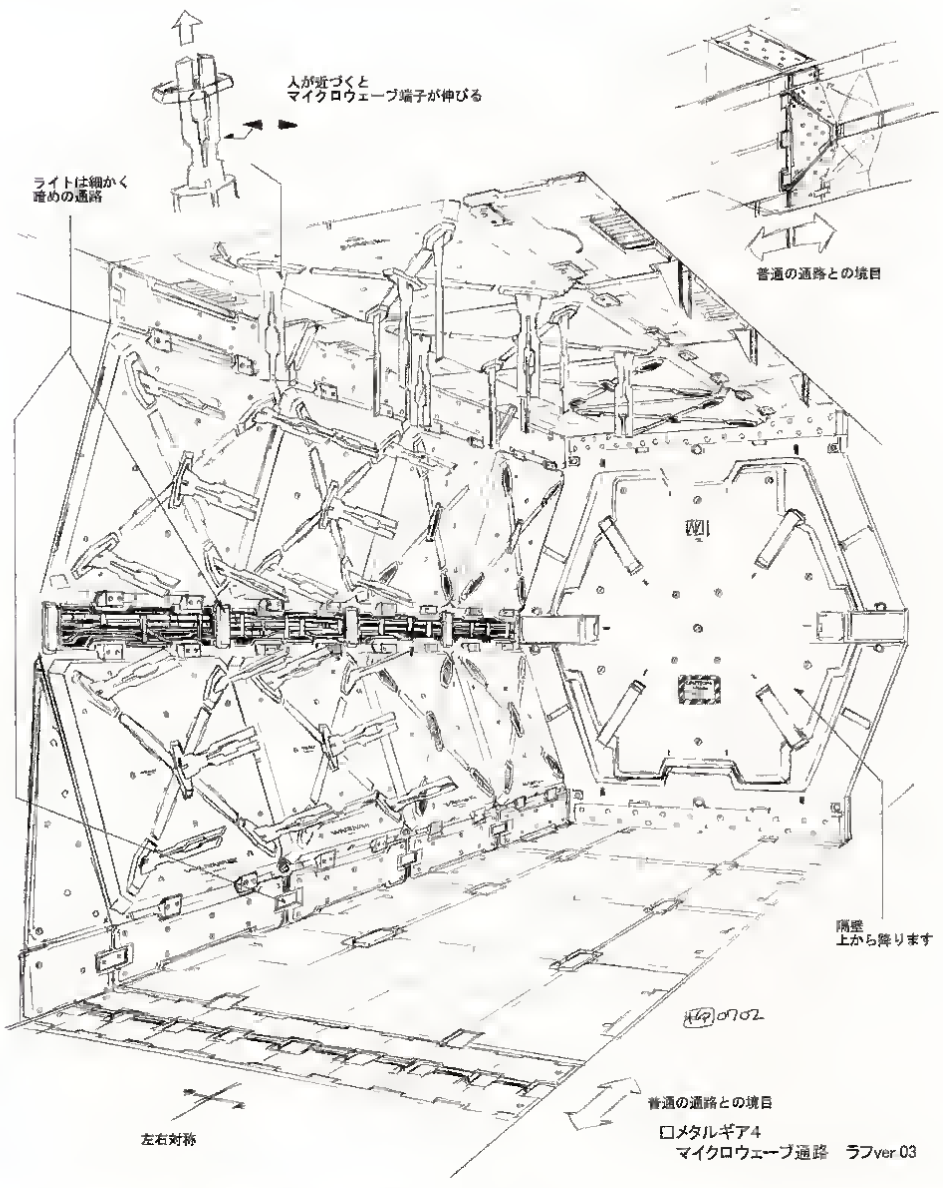
□メタルギア4
ヘイブン　都市部前方



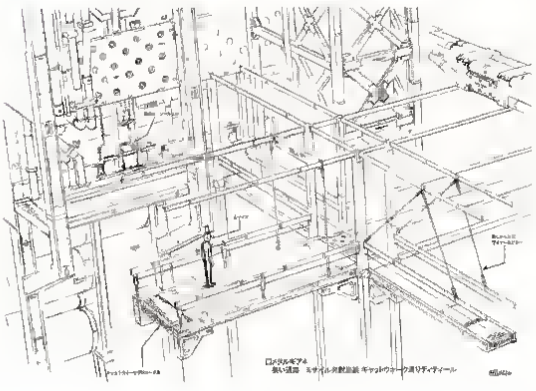


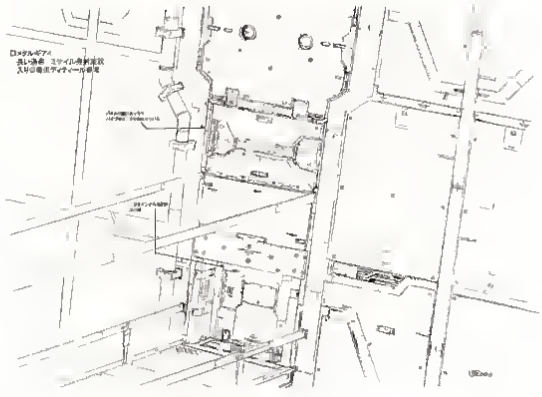


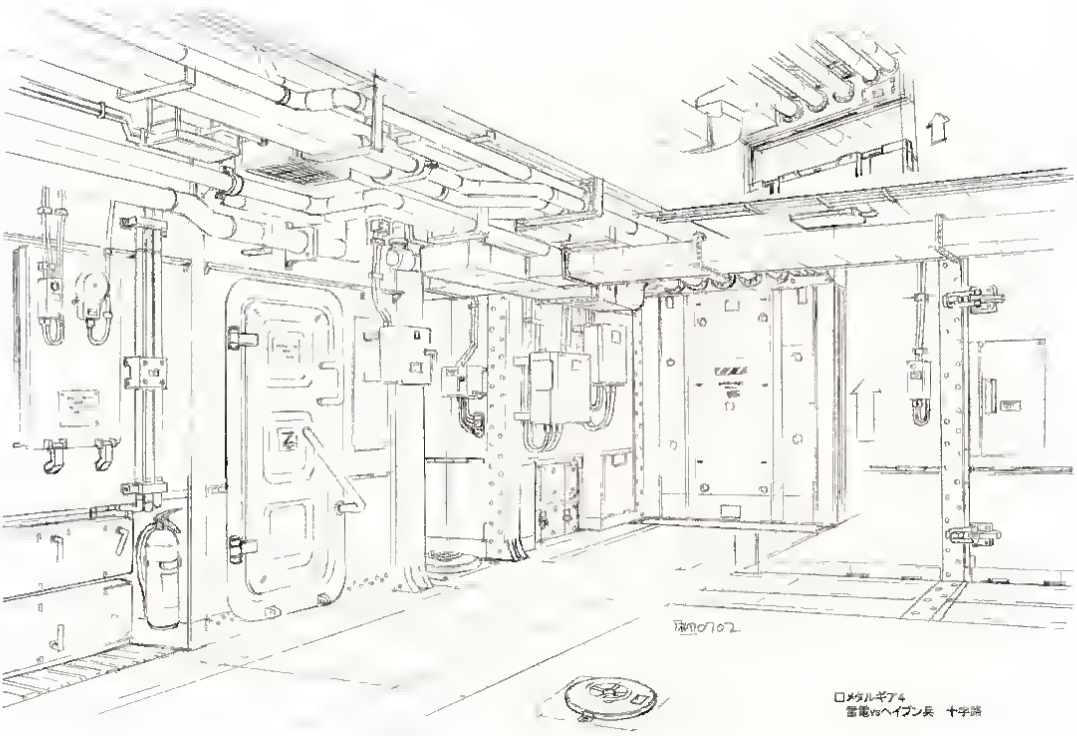




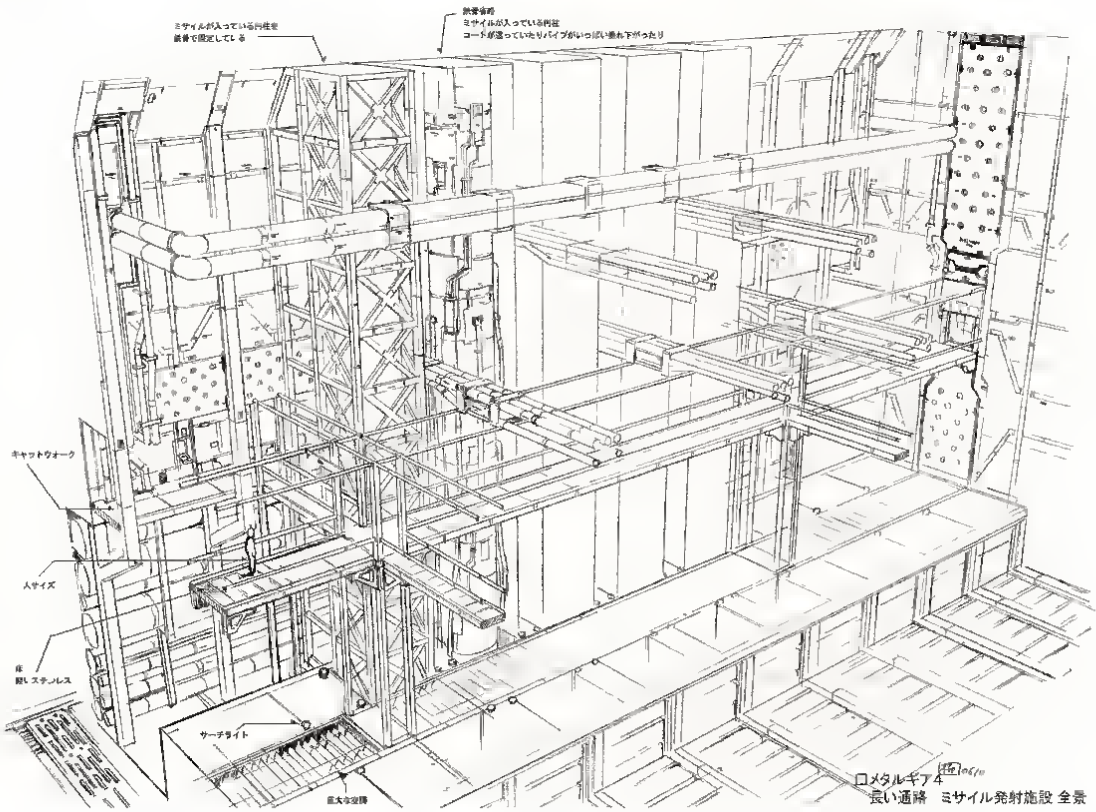
ロメタルギア4
マイクロウェーブ通路　ラフver 03



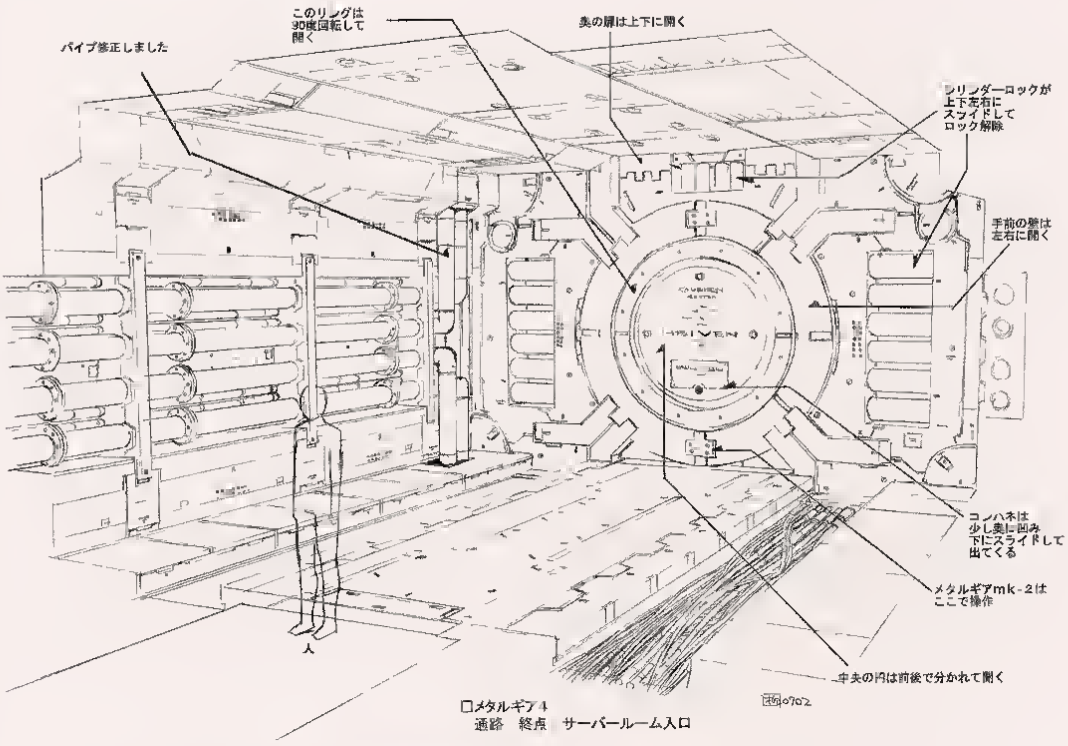




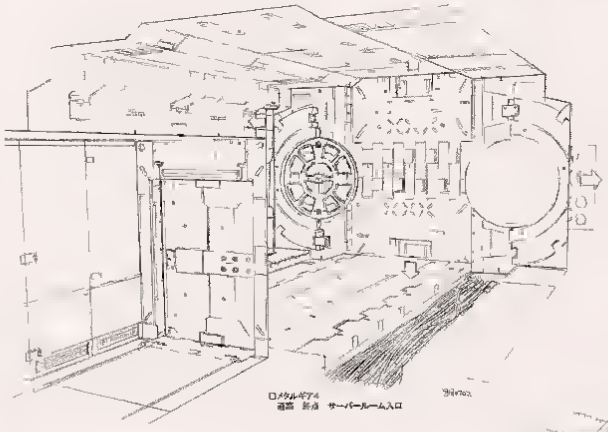
ロメタルギア4
雪竜vsヘイブン兵　十字路



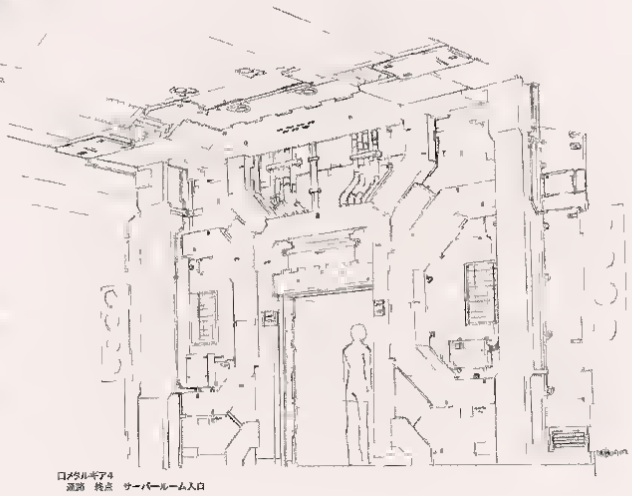
ロメタルギア4
長い通路　ミサイル発射施設 全景



□メタルギア4
通路　終点　サーバールーム入口



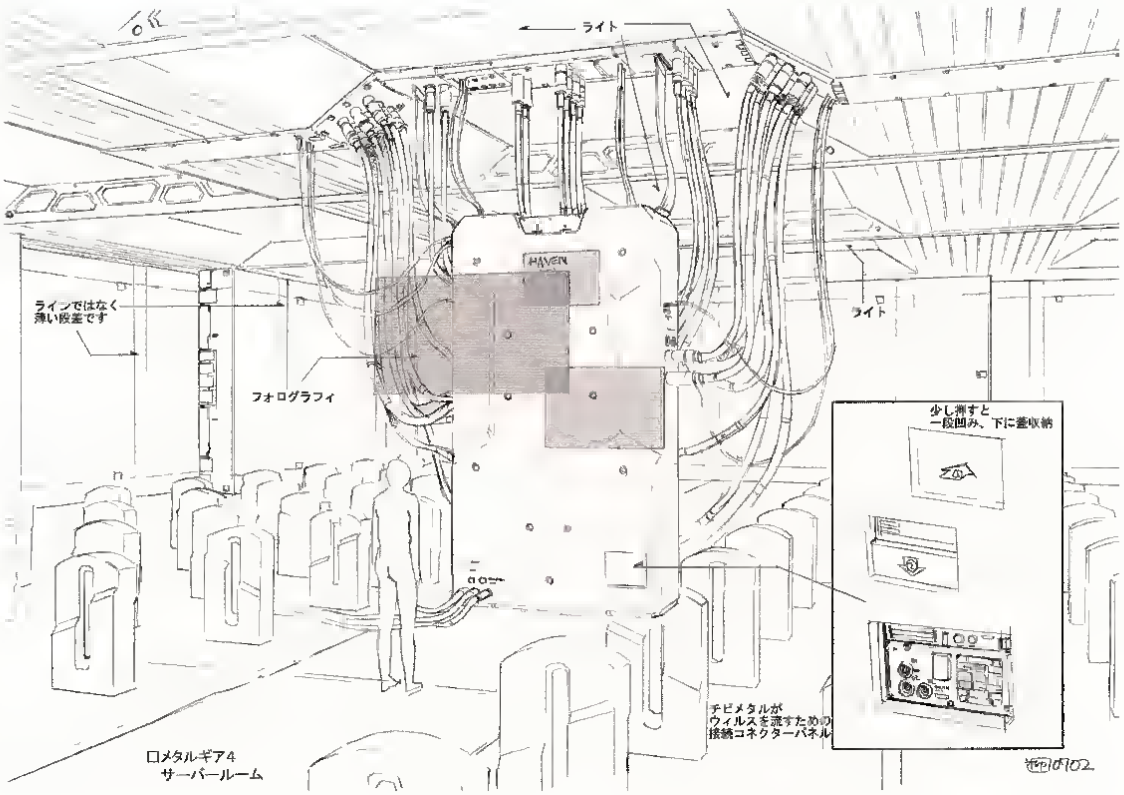
□メタルギア4
通路　終点　サーバールーム入口

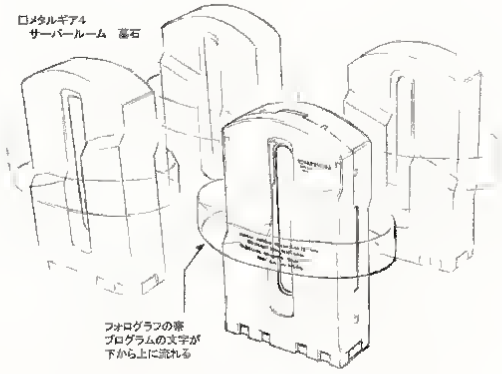


□メタルギア4
通路　終点　サーバールーム入口

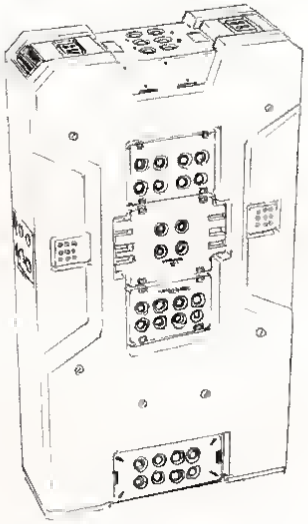
サーバールーム

サーバールームに関する監督のオーダーは、当初戦場のイメージで、土もあって花も生えているというものでした。
資料には少し違和感があったので、花などをホログラフに変更させてもらい、近未来のメカニカルなサーバールームのイメージを柳瀬氏に伝えて仕上げていただきました。MK IIがアクセスするパネルなど細部まで描き込まれていて嬉しかったですね。(新川)

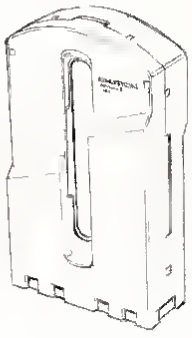


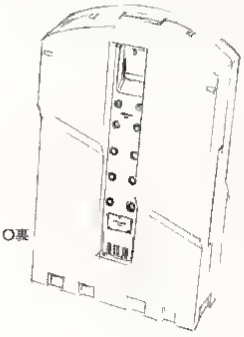


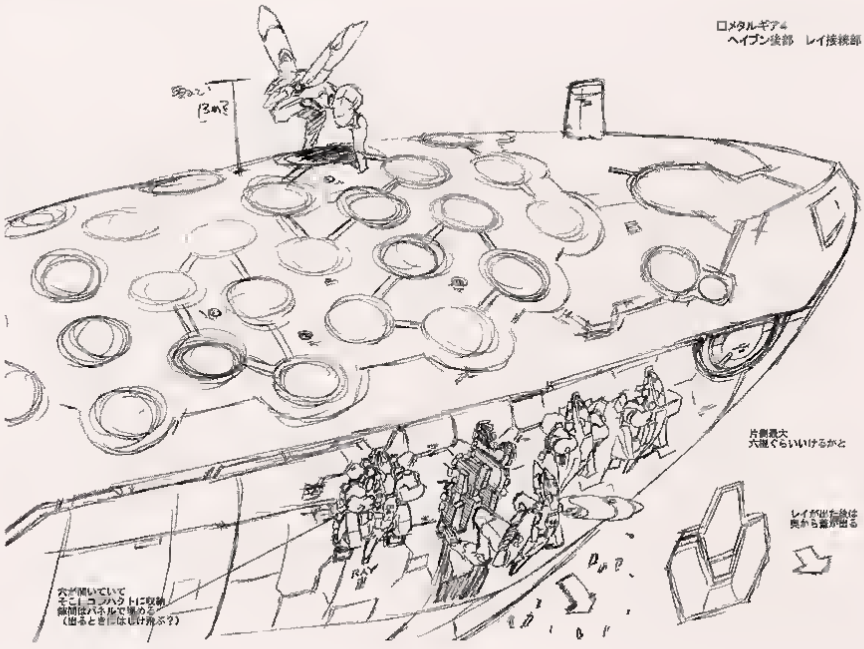
□メタルギア4
サーバールーム メインサーバー

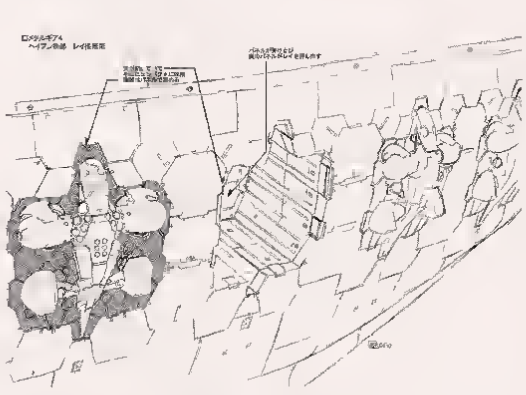


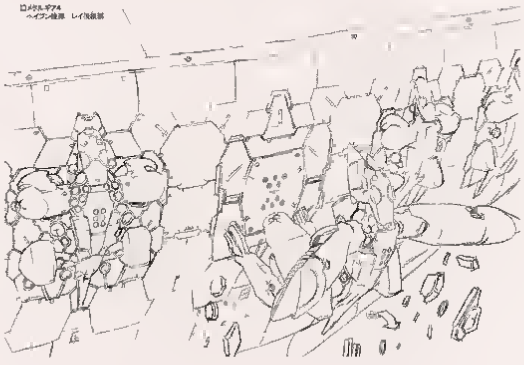
裏側 コード省略
○ディティールは接続部分
ついている箇所は
ランダムで問題無しです

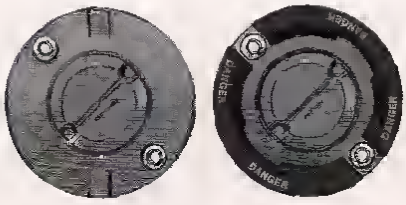


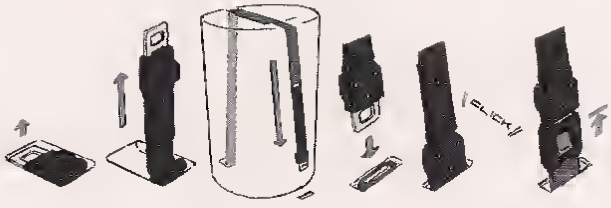


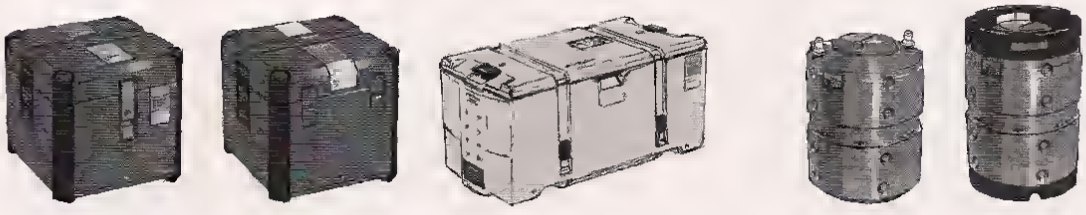

ロメタルギア4
ヘイブン後部 レイ接続部
片側最大
穴が開いていて
そこにコンハクトに収納
(出るときにはじけ飛ぶ?)

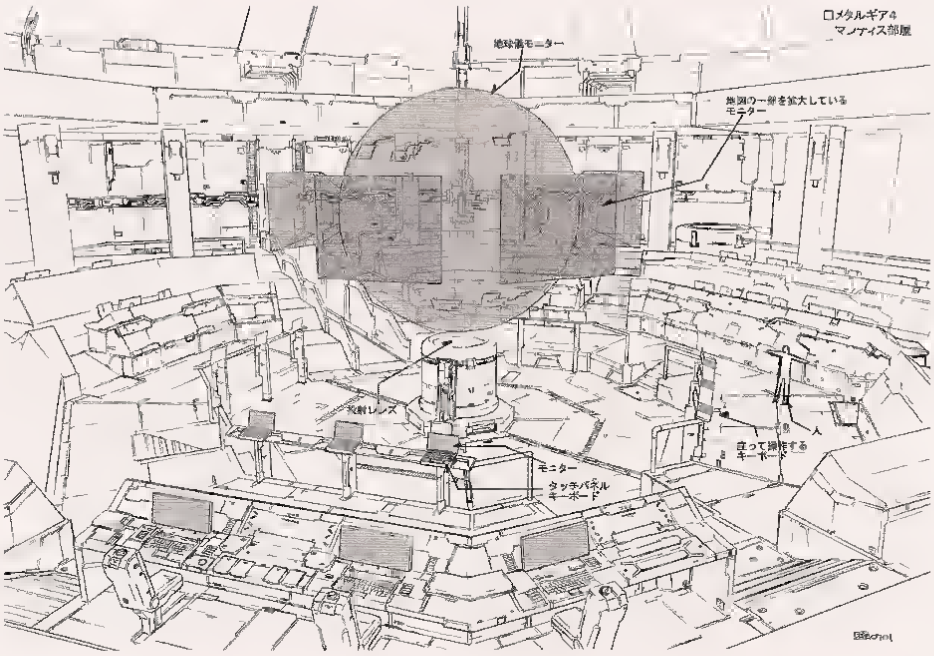


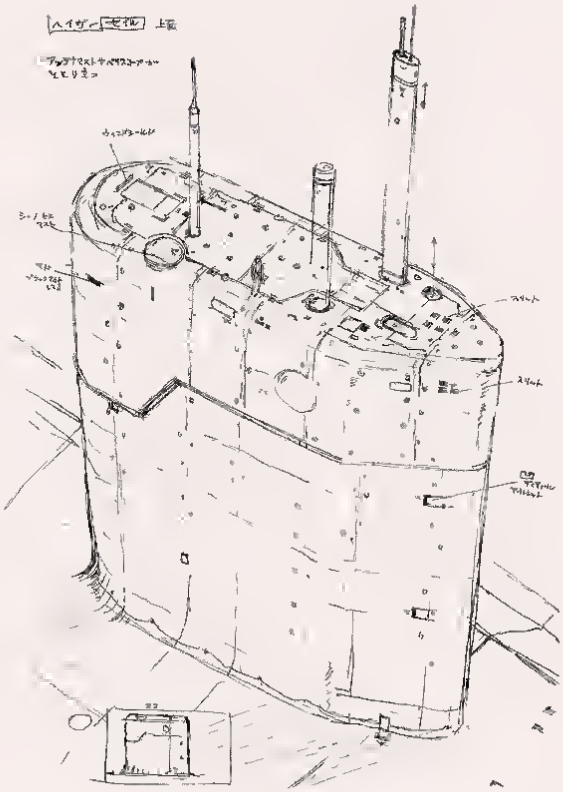



DANGER
DANGER
DANGER


CLICK!



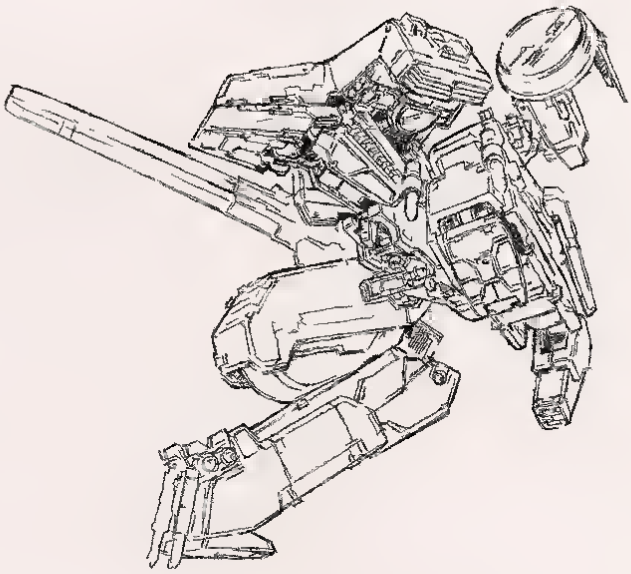






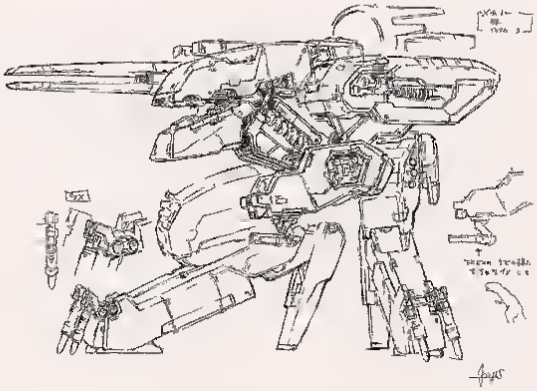
セイル（艦首）

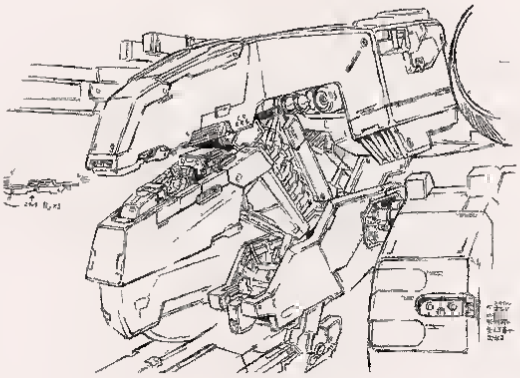
ステルス艦なのでモーフィング機能を使って、セイルの部分は海上では水山だったり色々と偽装できる設定になっています。
さらにその機能を使って、登場シーンでは、歴代スネークの顔がついて出てきます。セイルの頭頂部は後で僕が描き足しました。ゲームの最終ステージでもあるので、かなり気を使ってモデリングしてもらいました。(新川)

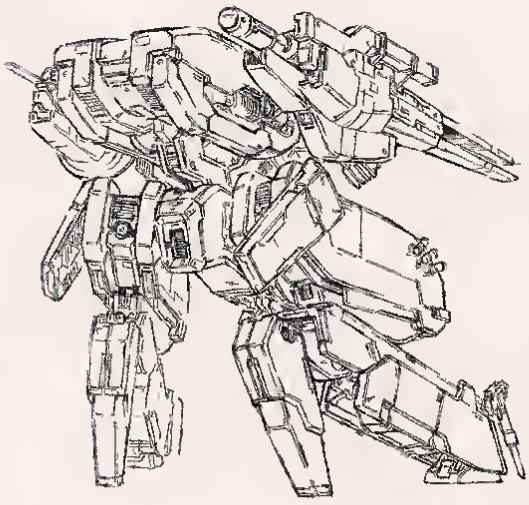


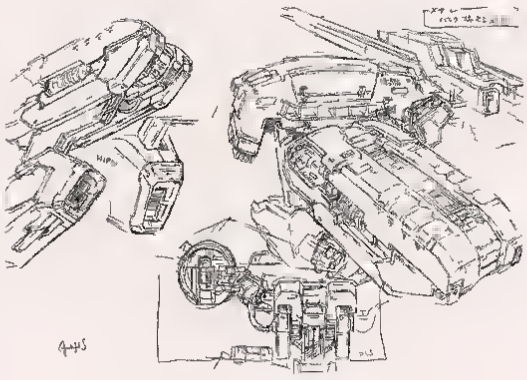
メタルギア・レックス
METAL GEAR REX

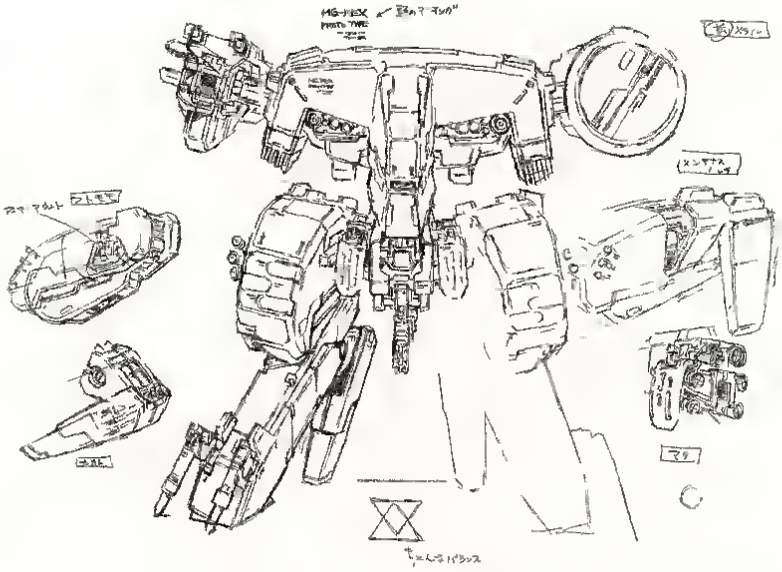
このページはMGS1の時に作った設定画です。
これを元に柳瀬氏にリデザインしてもらいました。(新川)

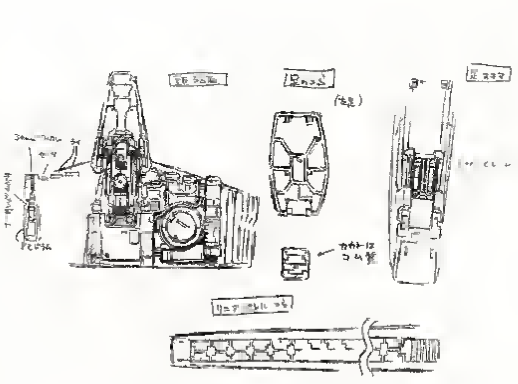


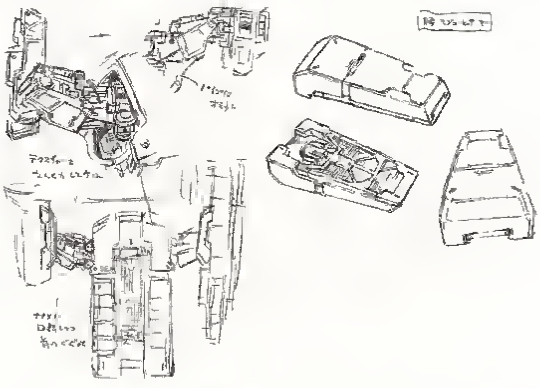


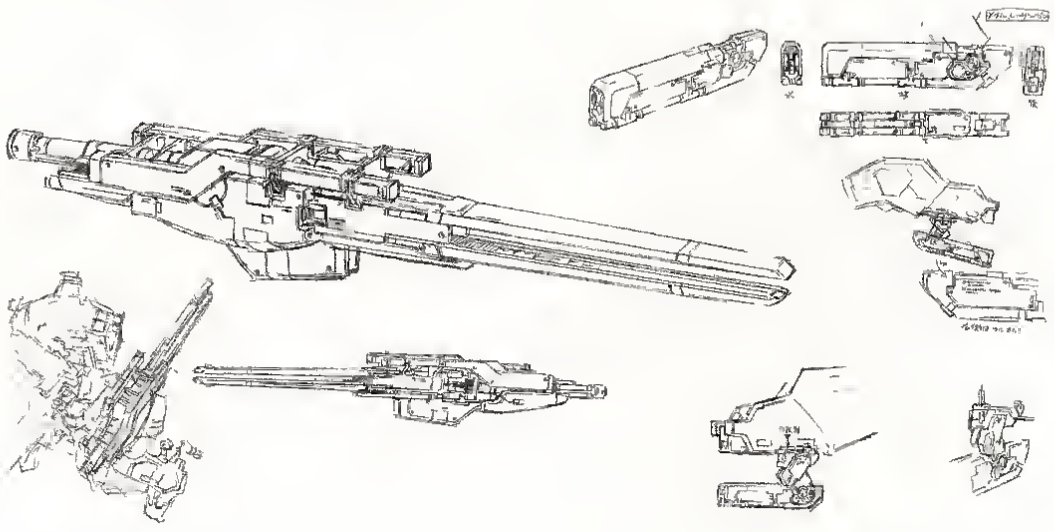






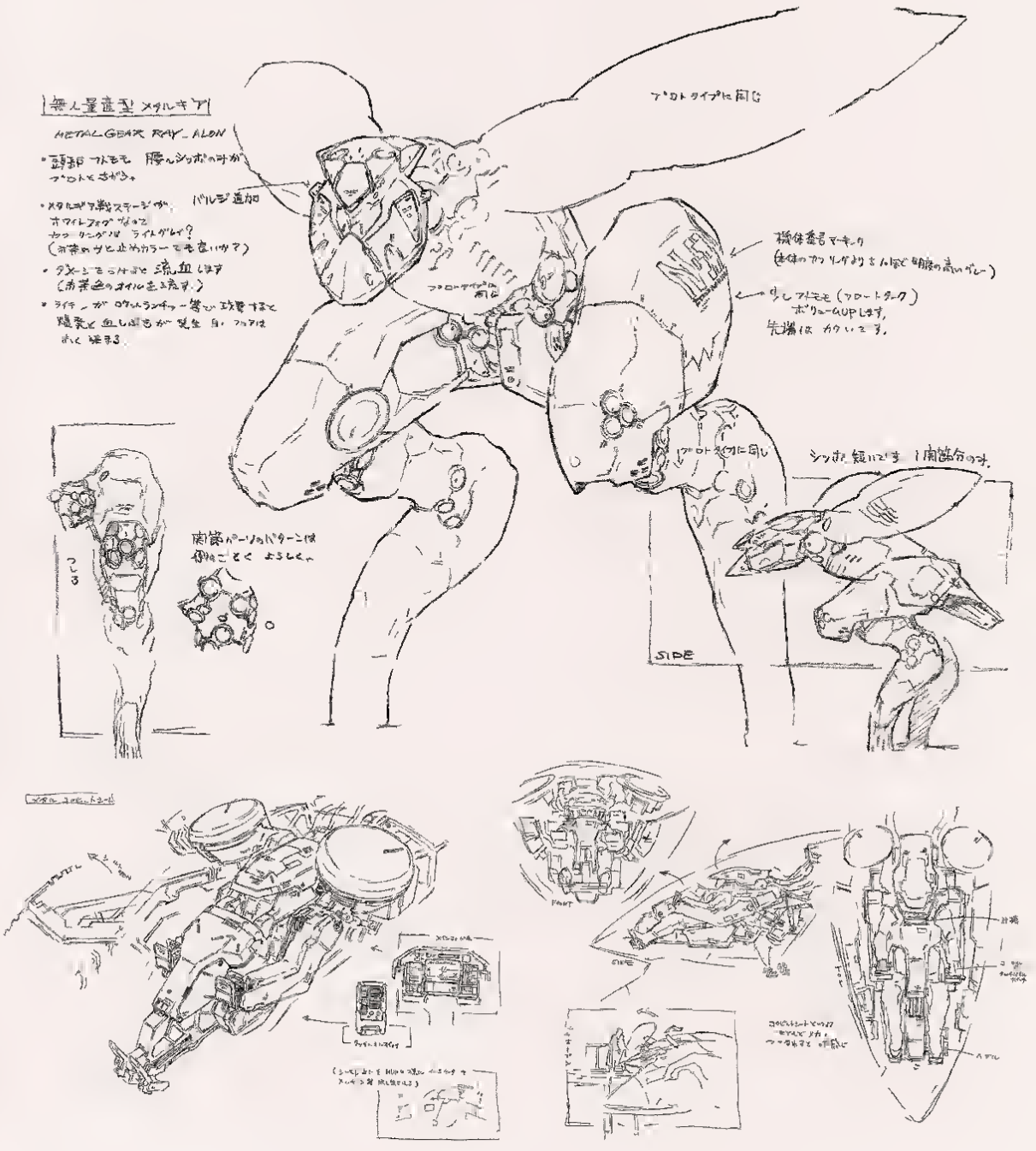


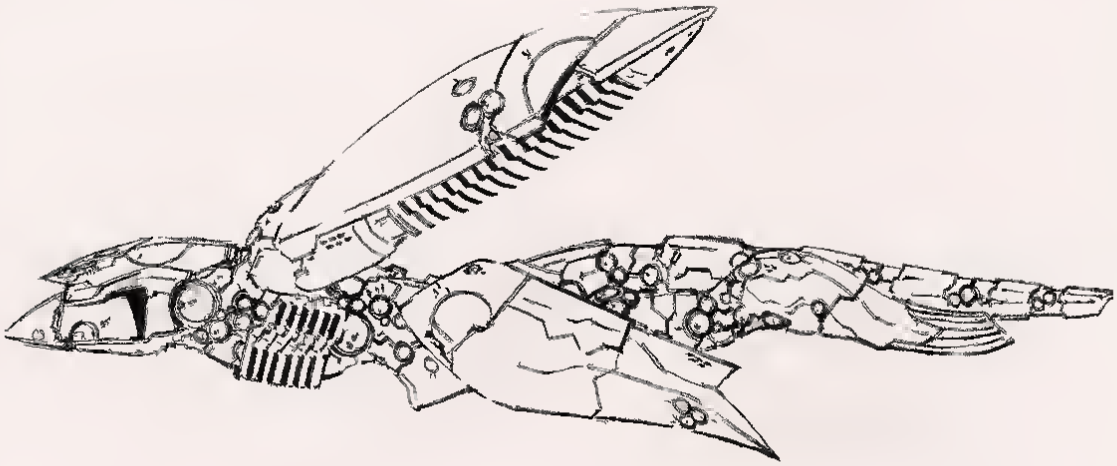


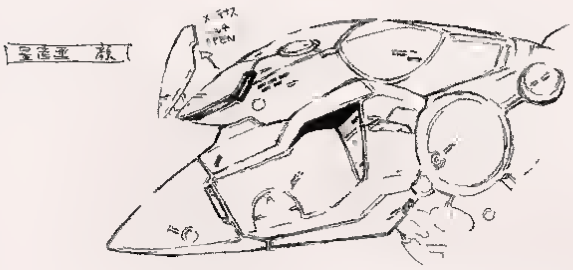


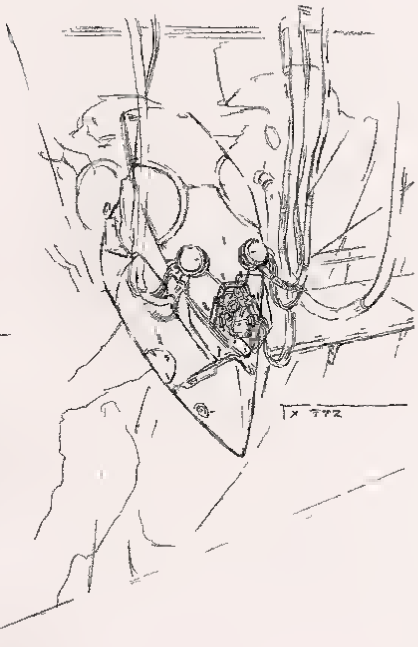
メタルギア・レイ
METAL GEAR RAY

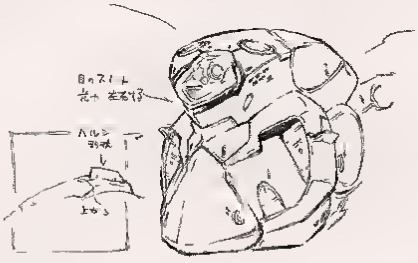
RAYのデザインは、基本的に生体的なテイストも盛り込んだMGS2の時のものです。MGS4では、ラストでリキッド・オセロットが搭乗するために、JNTが降着脚を新規で設定しています。(新川)

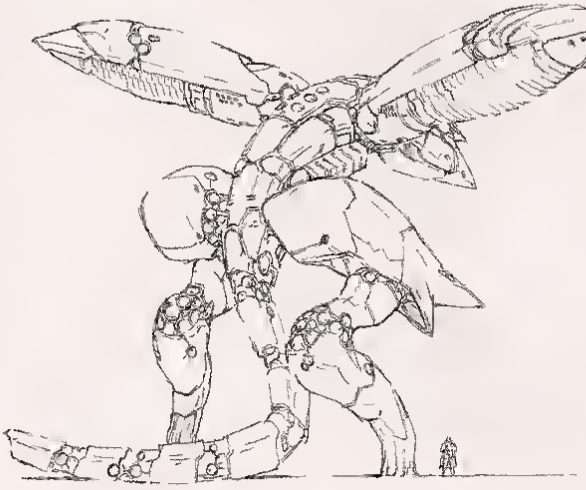


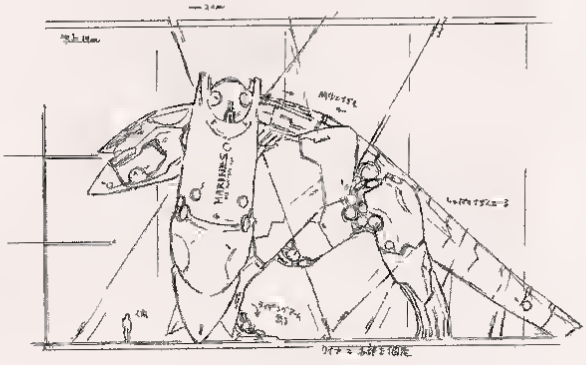


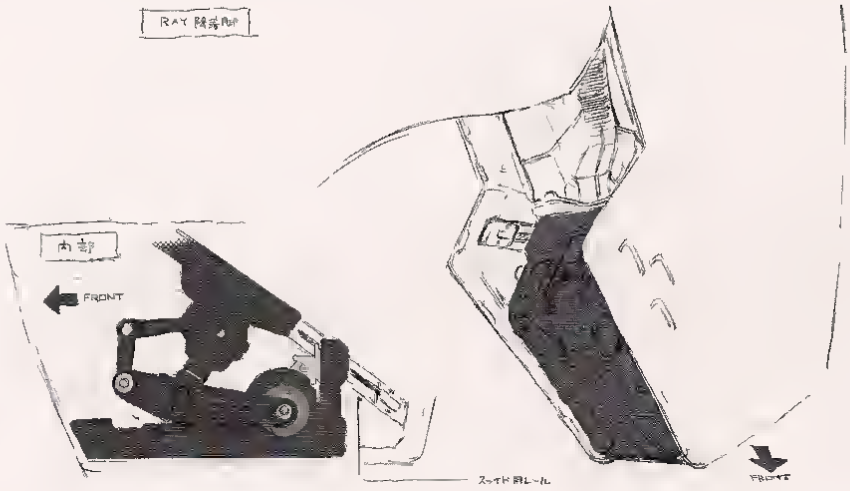


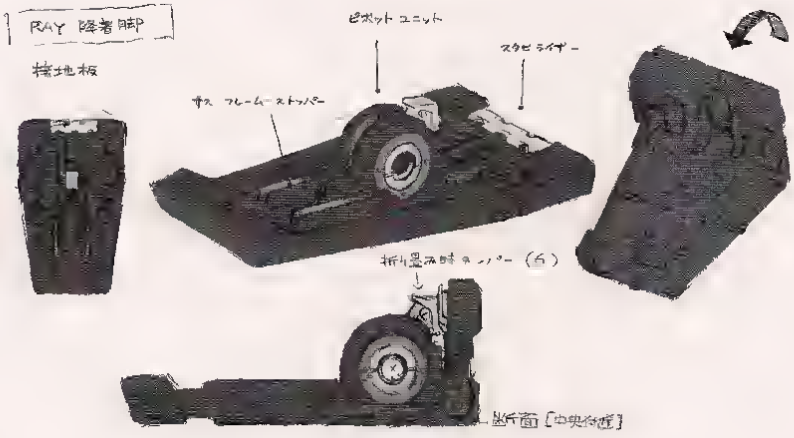


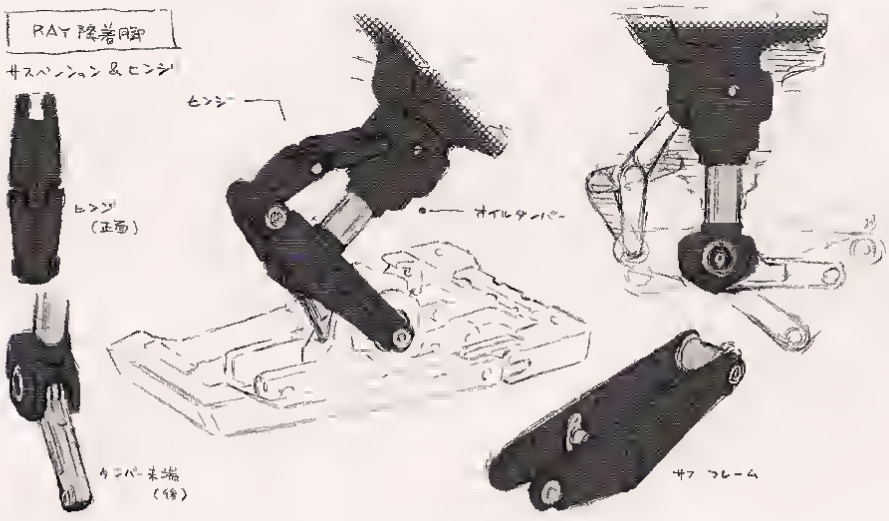


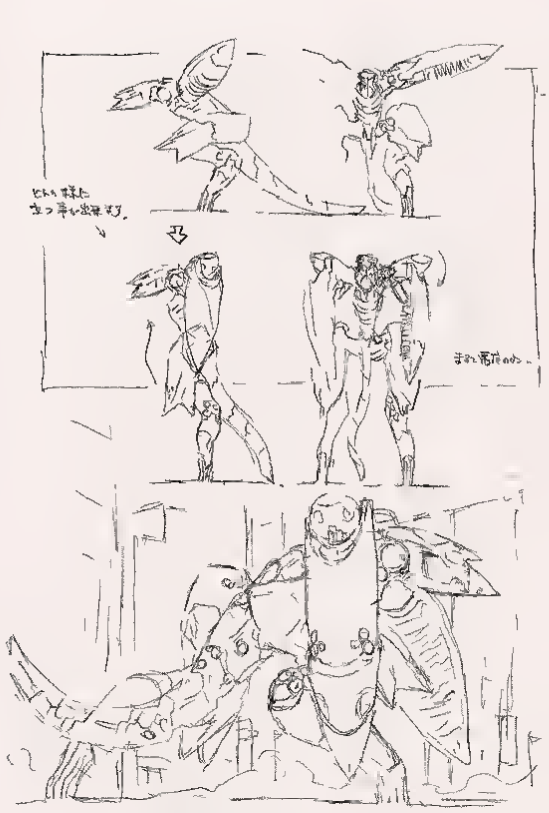




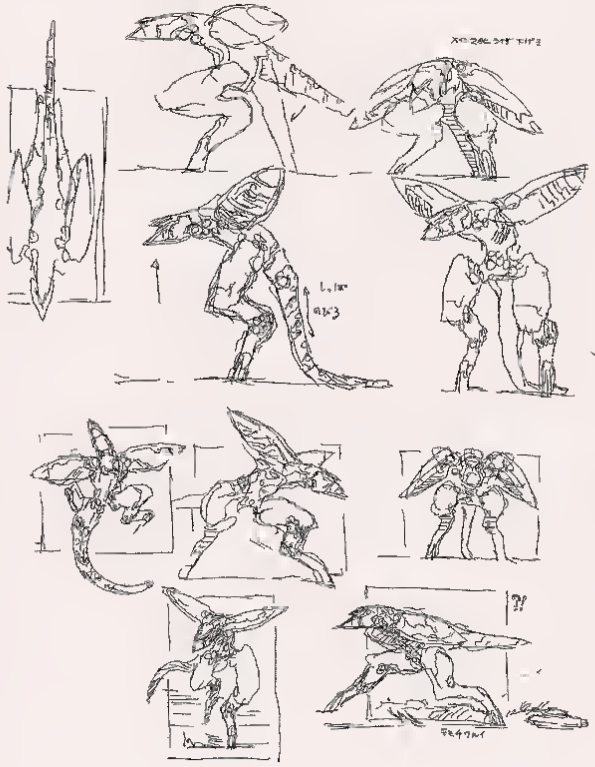

RAY 降着脚
内部
FRONT
スライド脚レール
FRONT

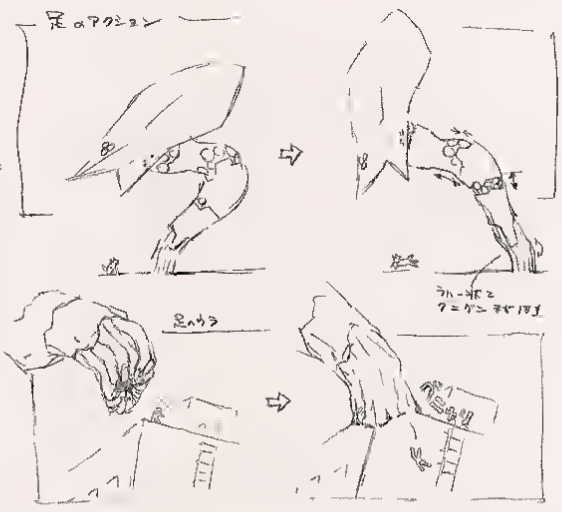

RAY 降着脚
接地板
ピボット ユニット
スタビライザー
サス フレーム ストッパー
折り畳み時ダンパー（右）
断面［中央付近］

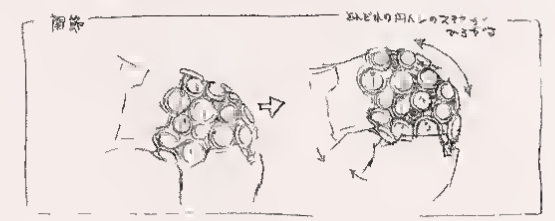

RAY 降着脚
サスペンション & ヒンジ
ヒンジ
ヒンジ
（正面）
オイルダンパー
ダンパー末端
（後）
サス フレーム

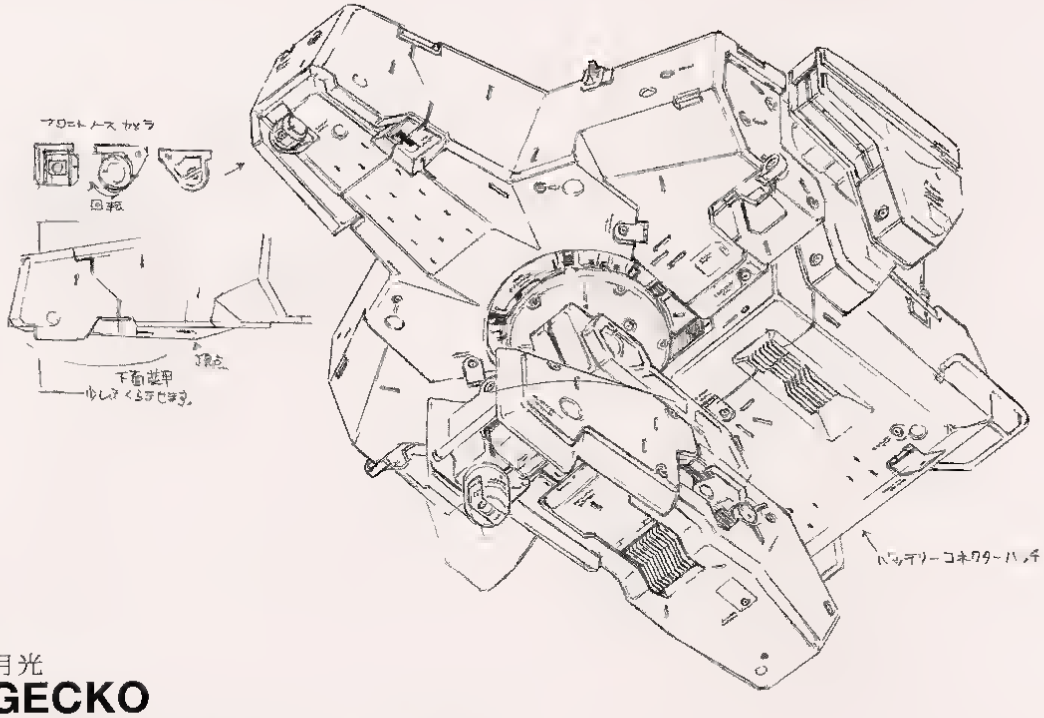






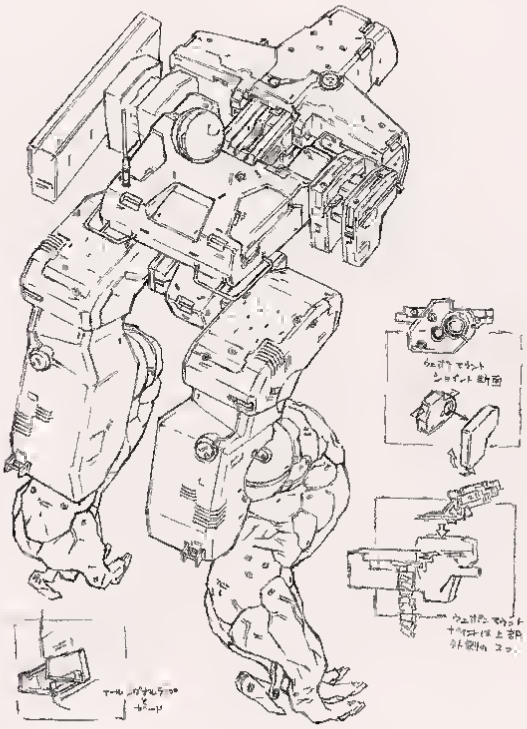


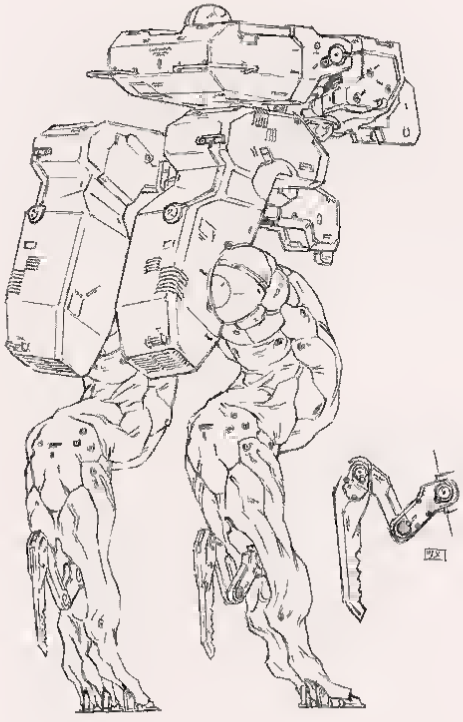




月光
GECKO

月光は、当初脚部などの部分は生体部品ではなかったのですが いかにもロボットのような足だとつまらないと思い、何度かラフを描いて、生物を連想させる形状へと落ち着きました。(新川)







CONCEPT DESIGN WORKS





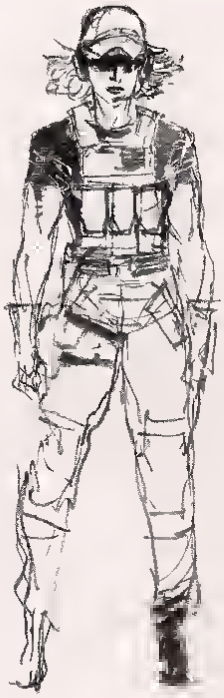
スネークのアイパッチに関しては、小島監督からのオーダーで、当初はもっとメカっぽい物を想定していました。しかしメカニカルすぎると完全なSFとなってしまうので、ゴーグル型から次第にアイパッチ型のシンプルなデザインへと落ち着いていきました。
またMGS3のビッグボスがアイパッチたったので、そのイメージを踏襲したい部分もありました。

このアイパッチは網膜走査のカメラが付いている仕組みとなっています。銀座のとある場所で網膜照射のメガネがあるということで、実際の見え方など取材に行きました。(新川)




SOLID-SNAKE











MGS1では新人兵士だったメリルも、MGS4では一人前のチームリーダーとなっている。年齢だけでなく精神的にも成長した彼女をどのように表現するか部下とともに検証された。



ゲーム内でも人気だったサニーが目玉焼きを作るためのフライパンは、かなり早い段階から設定されていたのが分かる。幼い子どもだけでなくハイティーンなど幅広い年齢層でのデザイン画が用意されていたようだ。

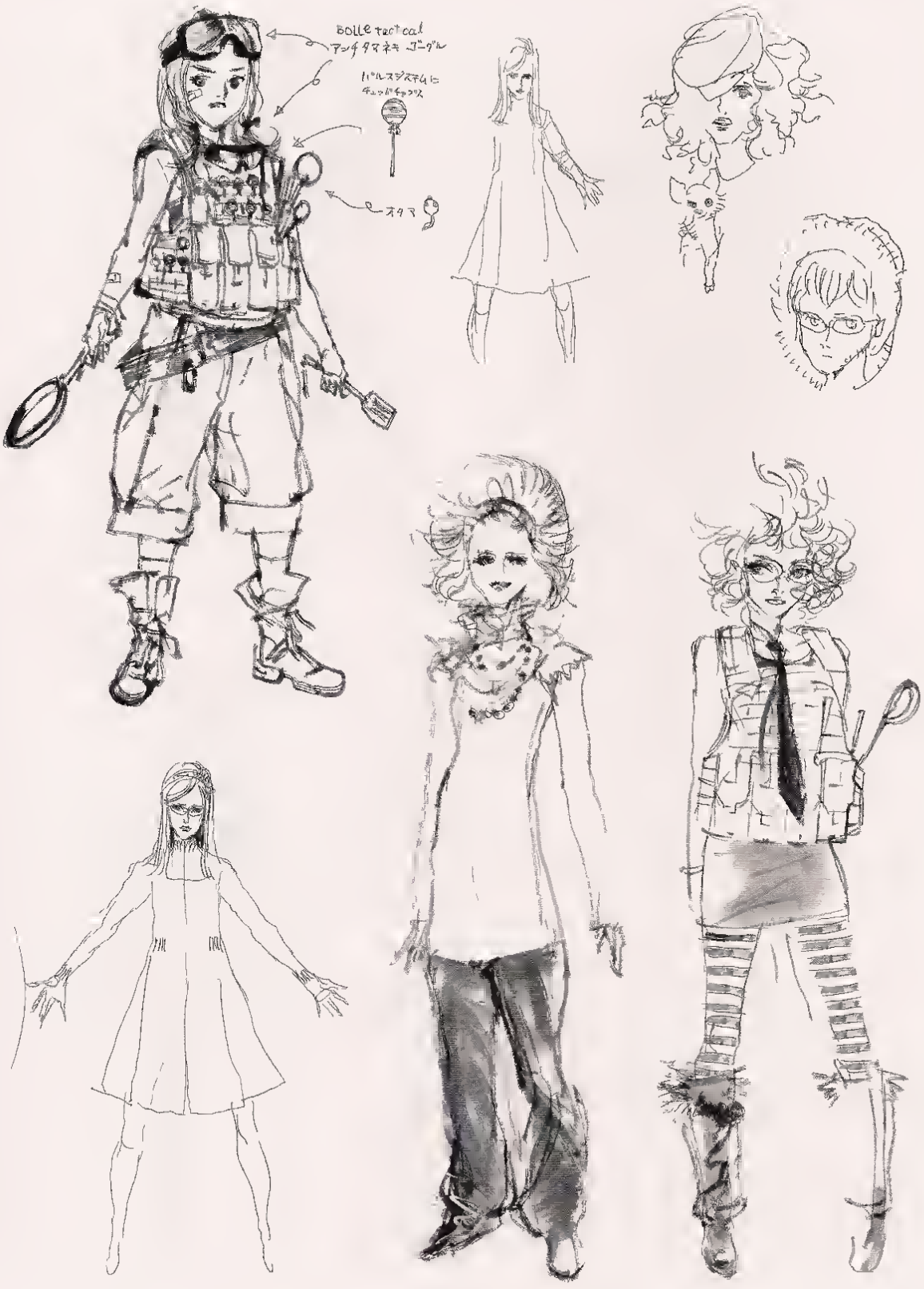


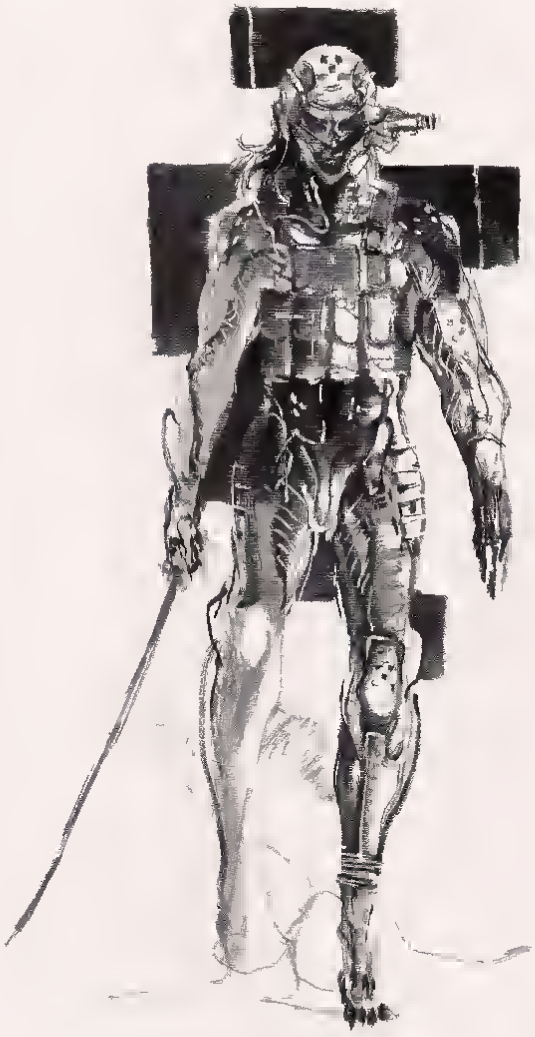









balle tactical
アンチタマネキ ゴーグル
オタマ

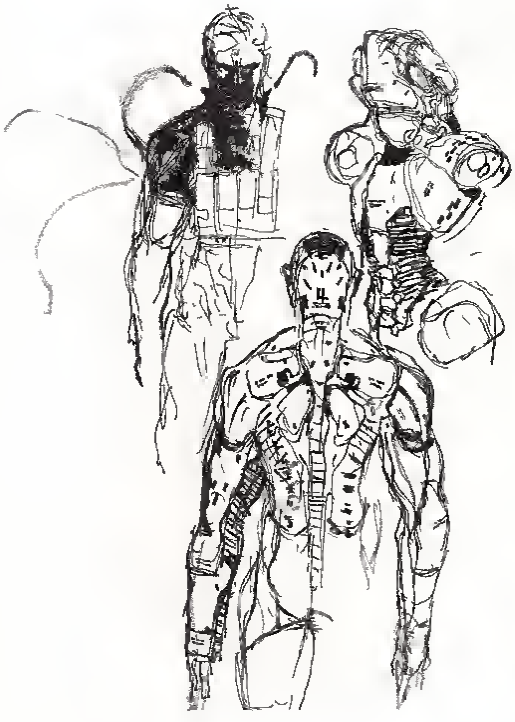








雷電はサイボーグとしての骨格も細かく検証されている。筋肉風の装甲とメカニカルな脊髄や関節などの対比が印象的な。顔を隠すヘッドユニットに忍者を連想させるものも見ることができる。

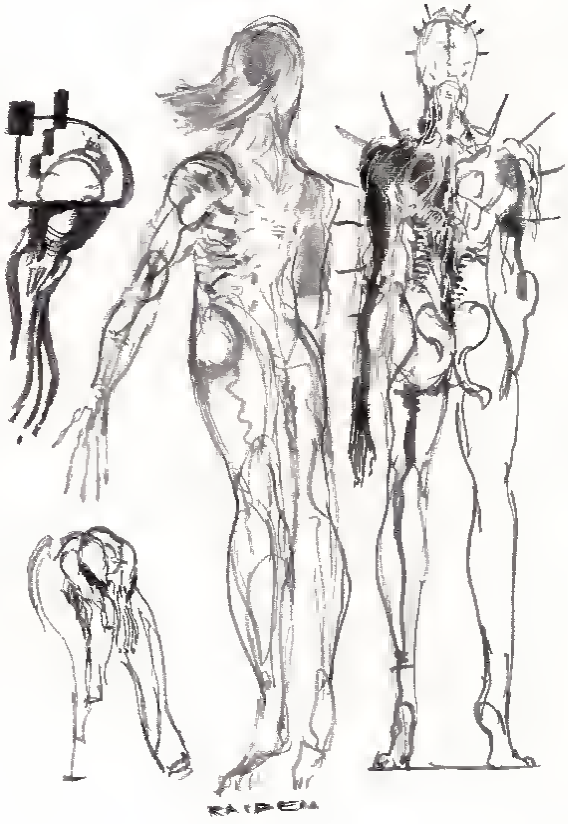




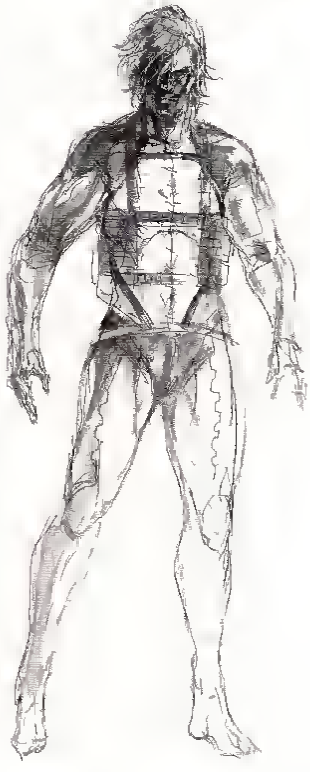
RAIDEN



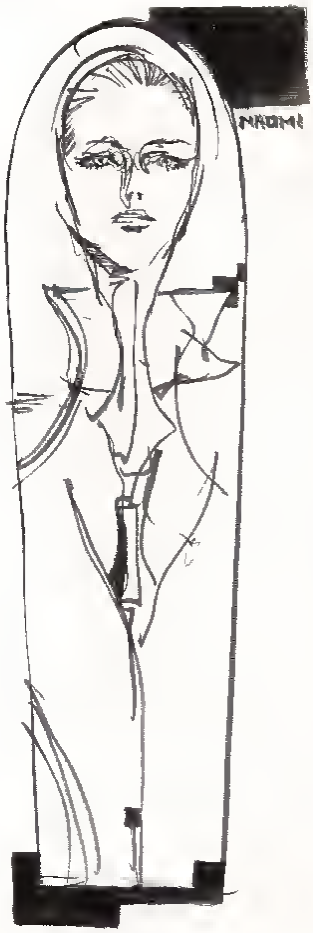
RAIDEN



RAIDEN













キャラクター皆の年齢が上がっているMGS4において、なお大人の女性の雰囲気を醸し出しているナオミ。かつてのイメージを崩さないように、初期設定でも高級そうなスーツや、スカーフをまいたハイソなイメージのデザインが多い。









武器商人・ドレビンも決定稿の白人以外に、白人や東洋人などの人種も検討されていたことが分かる。武器商人らしく常にアタッシュケースなどを持たせ、ひと目でキャラクターの背景が伝わるようなデザインが行われている。



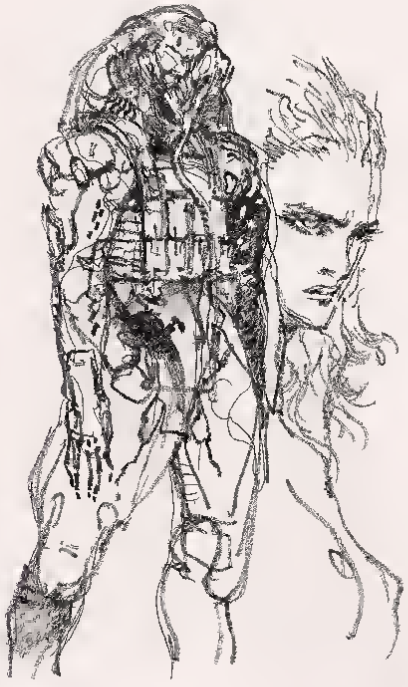
強い意志を感じさせる表情が印象的な
ビッグママのコンセプトデザイン。

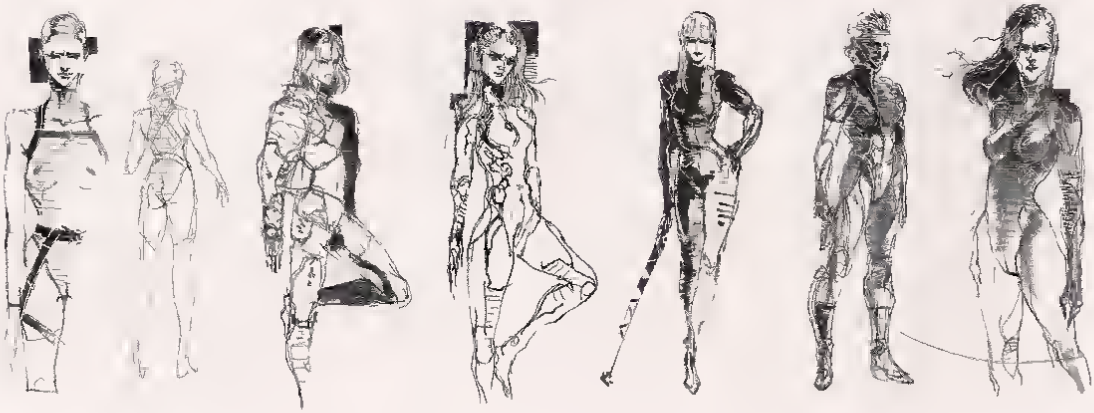


ヴァンプのコンセプトデザインを見ると、コートの裾がゲームに登場するものと異なっていることが分かる。初期段階でコートデザインの詳細も検証されていたことがうかがえる。
またスニーキングスーツ姿でのデザインも残っており どのように戦うかも検証されていた。



監督が何か新しいことをしたいということで、実在の人物をゲームの中に出そうということになりました。世界の美女をそろえて、キャラクターにしてみようと考えたのです。
そこてある程度のイメージをつかむためにラフデザインを起こしたのがこのページにあるイラストてす。(新川)











BB部隊のモデリング素材用の撮影はロスで行われました。それまでは紙の上だけでキャラメイキングを行っていたのですが、実際の人物に対して、メイクアップやヘアアーティスト、女優の意見なども取り入れながら髪型を変更したり、カツラをつけてもらったりしながらキャラクターを作り込んでいくのは新鮮な経験でした。(新川)



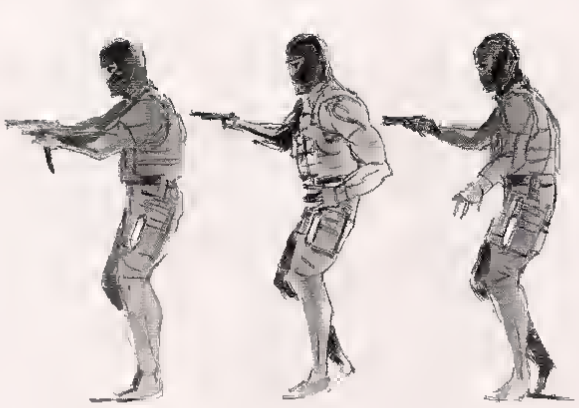




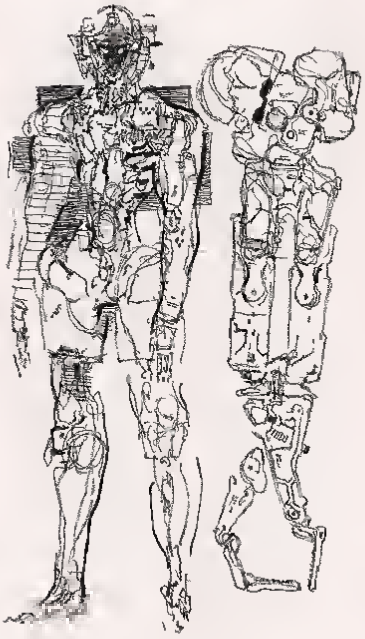


兵士たちのデザインもさまざまなバリエーションが用意された。SF作品に出てくる宇宙服のようなコンバットスーツを着た兵士や、昆虫や動物を彷彿させるなフォルムを持つ兵士などもデザインされていたようだが MGSの世界観にあった装備の兵士が採用されている。

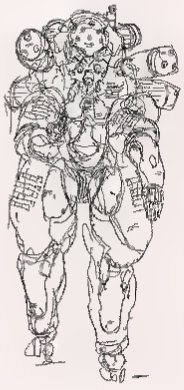










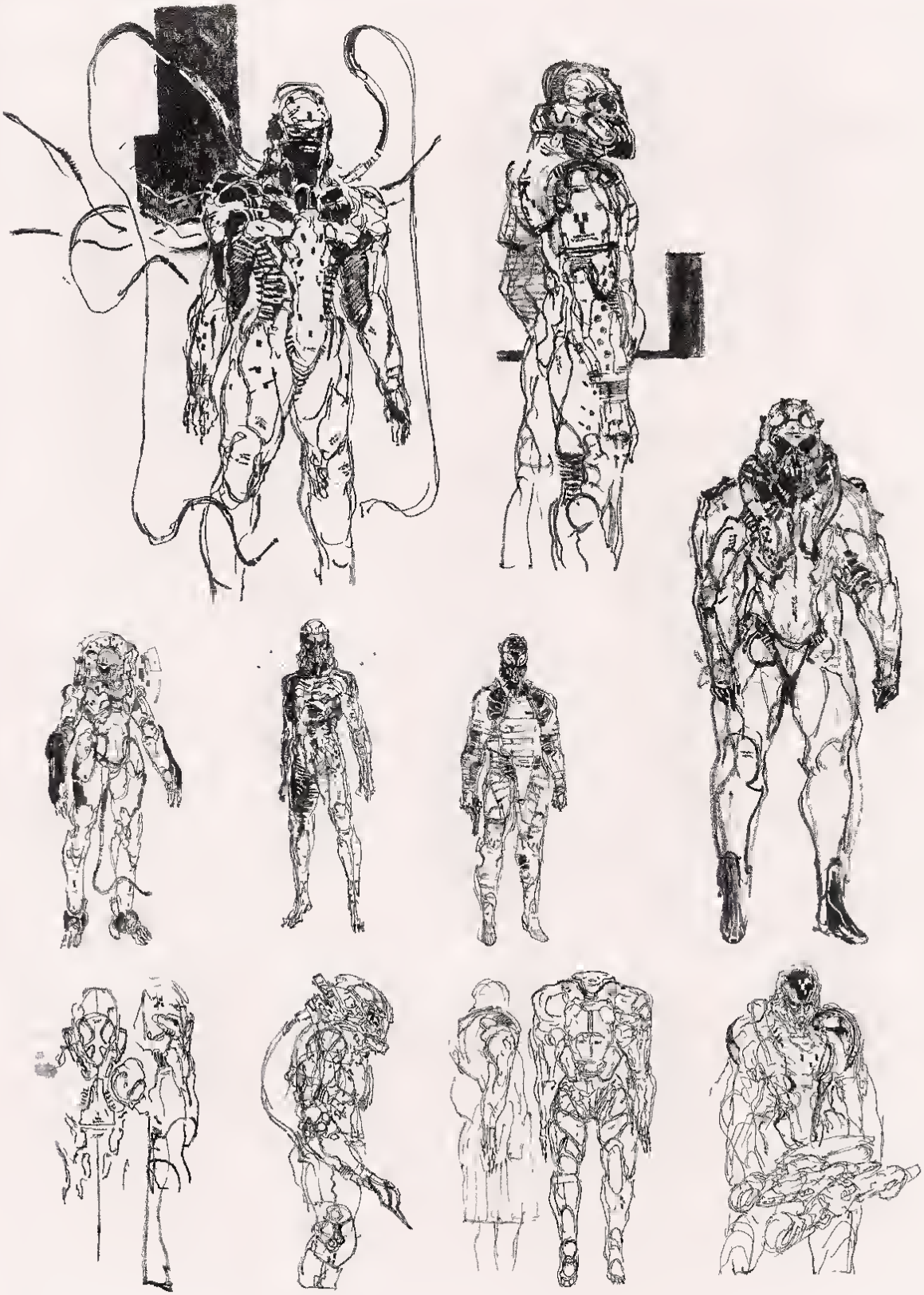


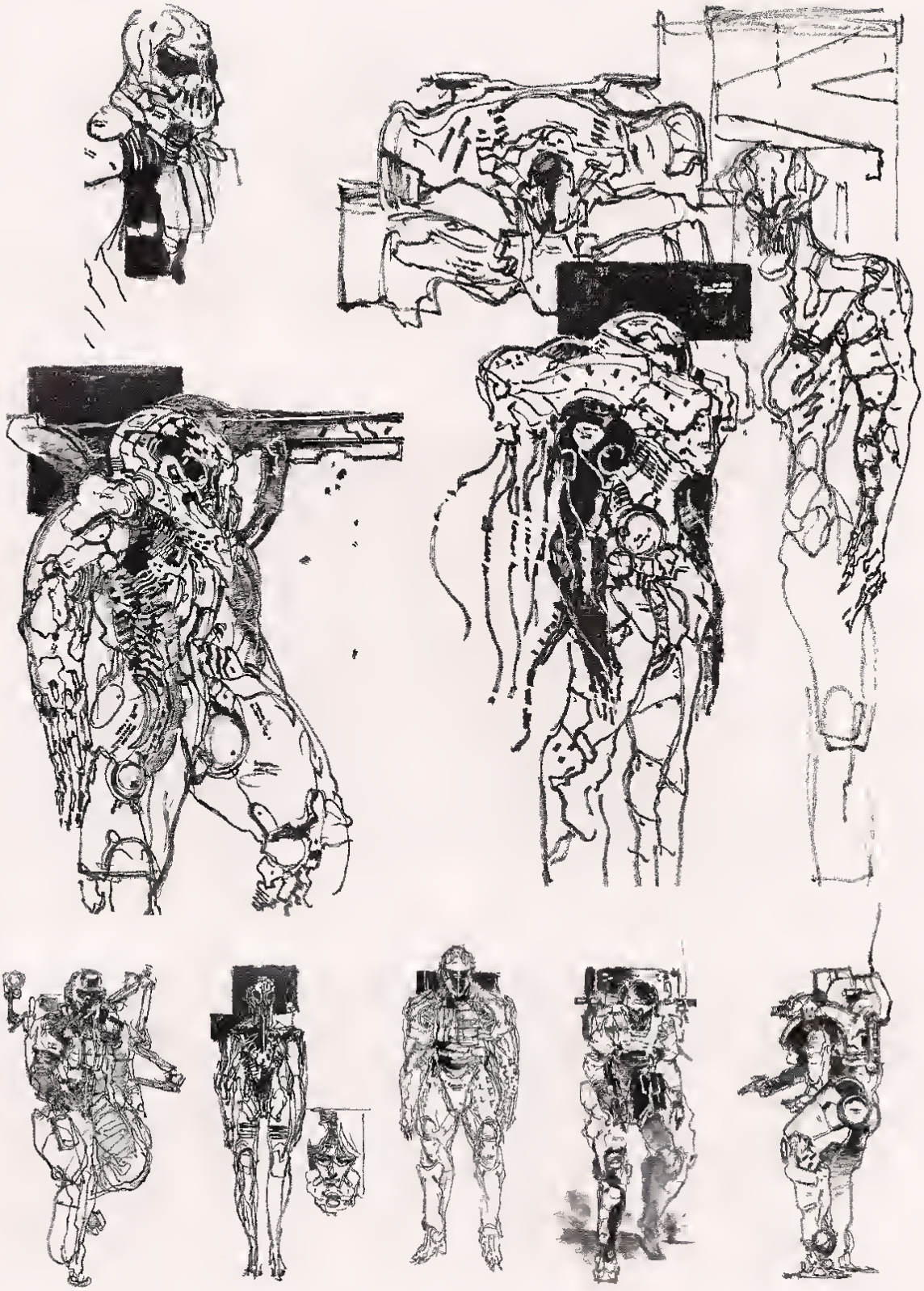




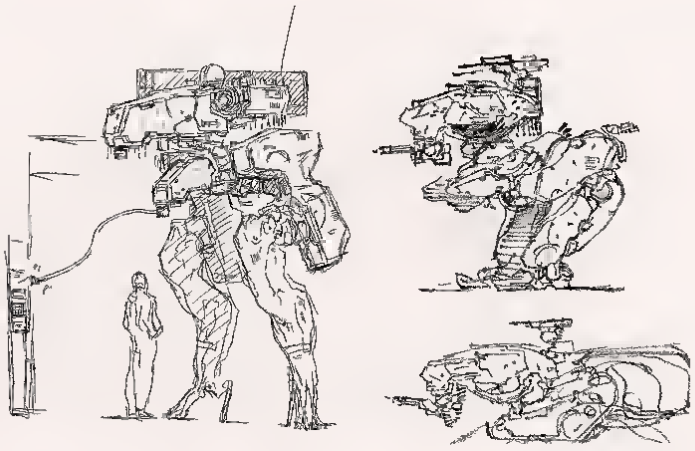


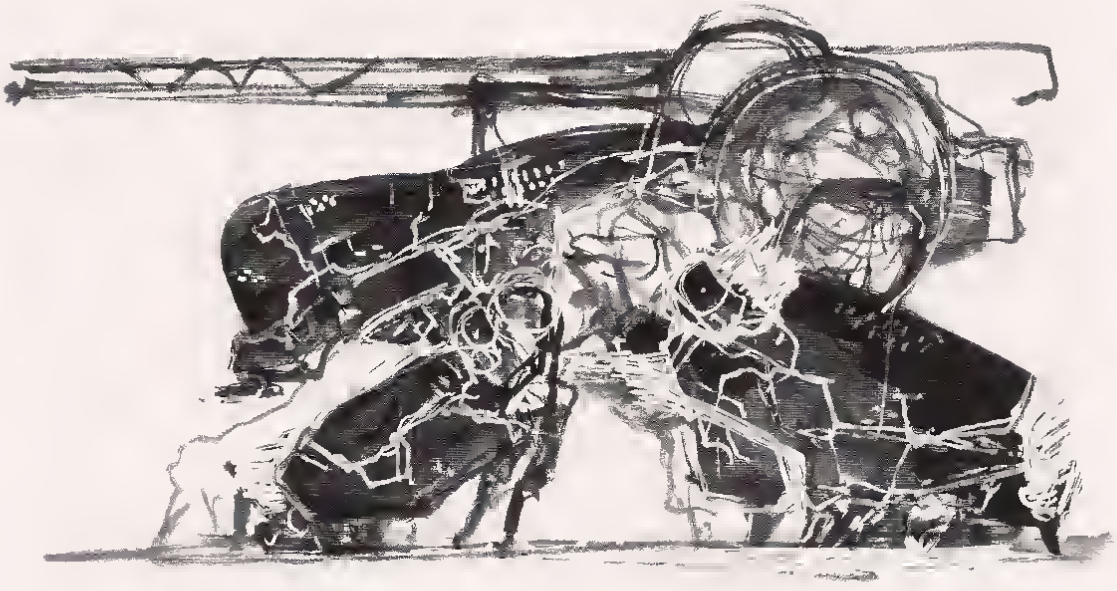


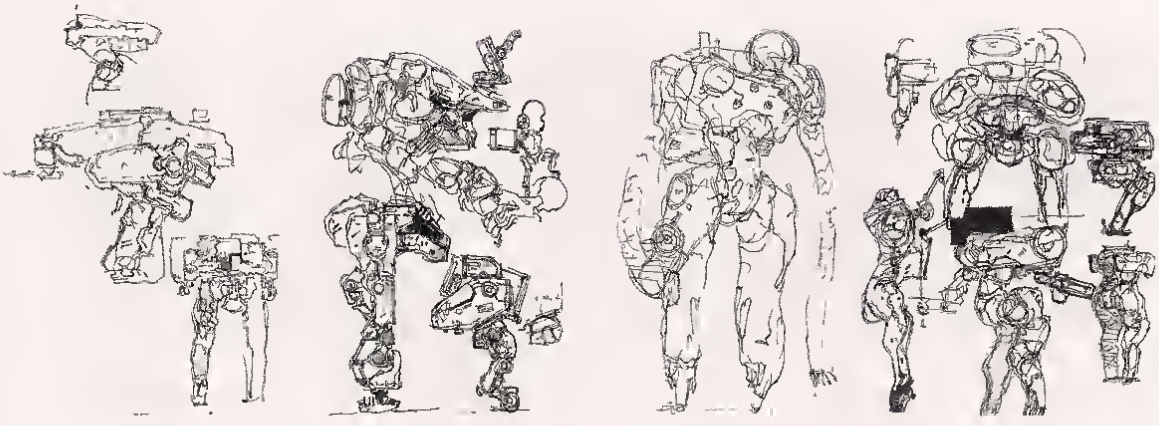


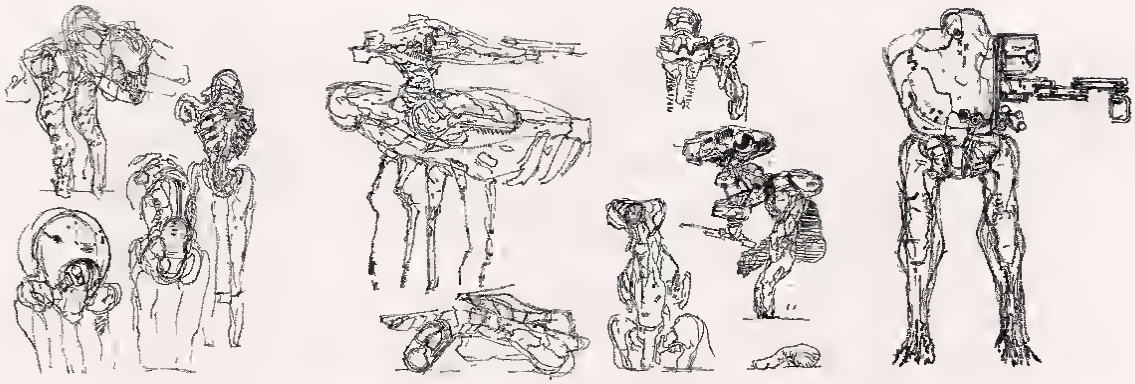


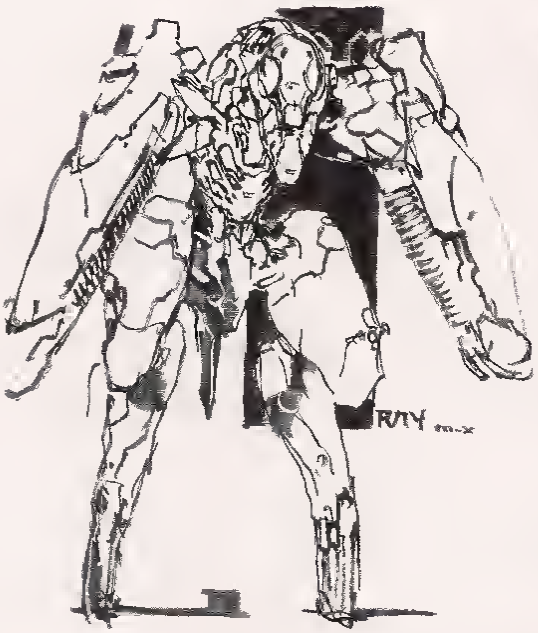
時代の進化とともに生物的なフォルムが盛り込まれていったメタルギア。ここではまだ決定稿になる前のRAYやMk II風の偵察用兵器などの姿を見ることができる。効果的な装甲の形状や戦場での運用方法などが考慮されてデザインされている。

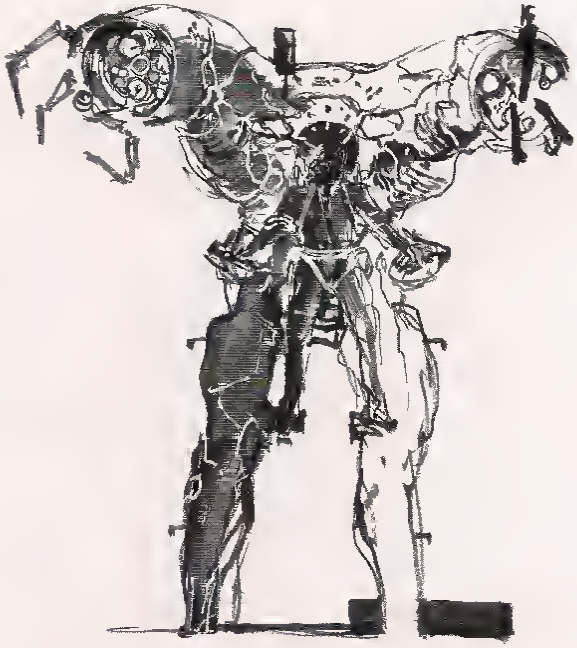


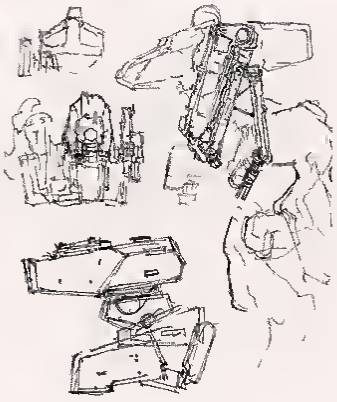


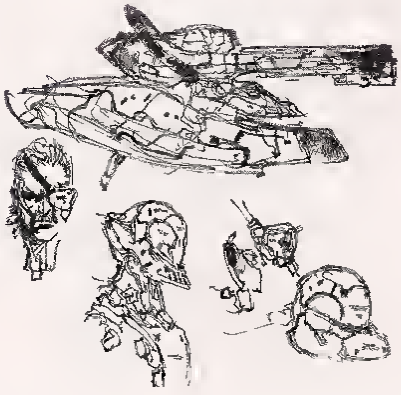




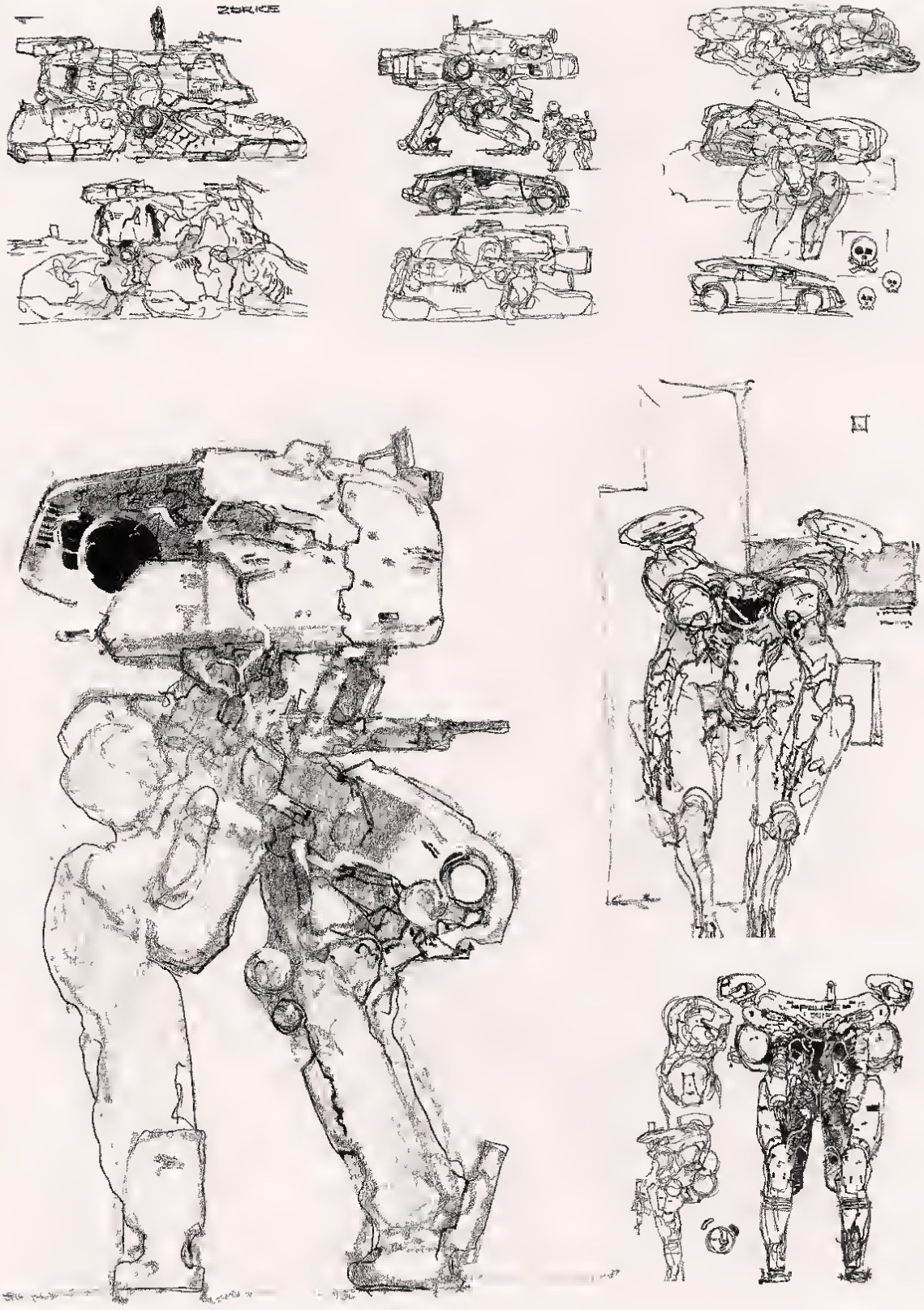


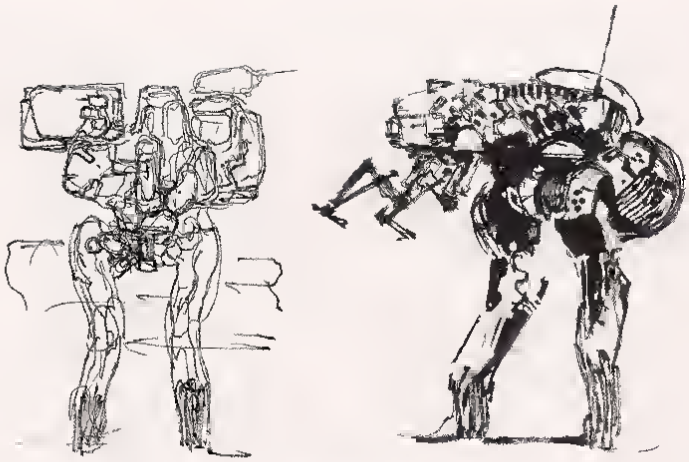




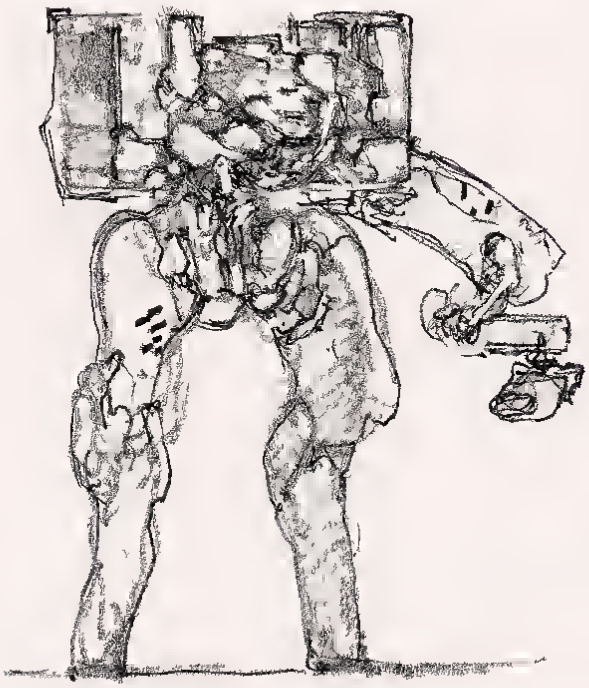


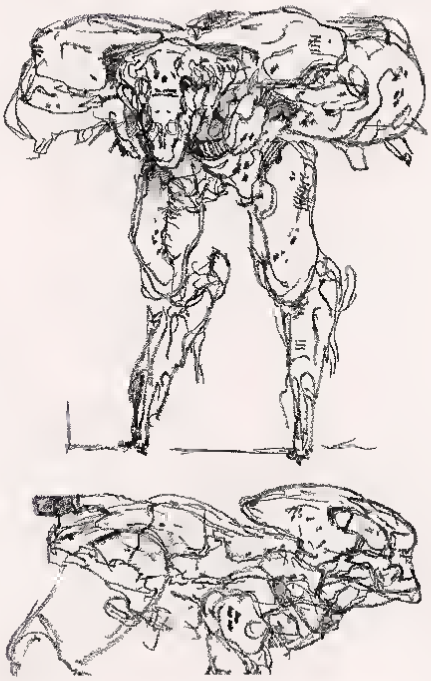


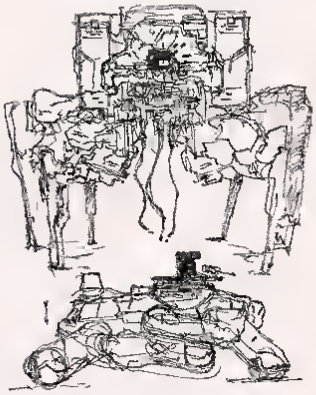




月光の初期デザインだろうか？　生物的なゲーム内での脚とは異なり、無骨でメカニカルな足で歩いているデザイン画も多数残っている。4本脚や6本脚などの兵器も描かれていた。



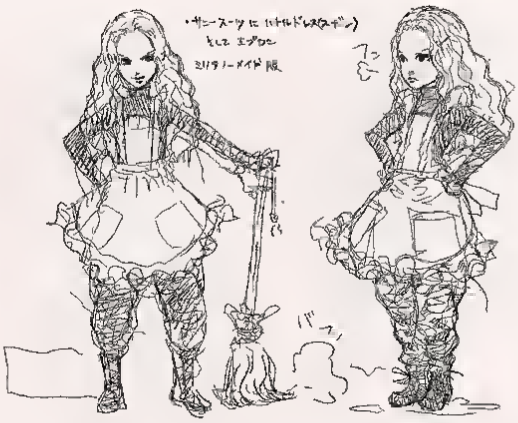


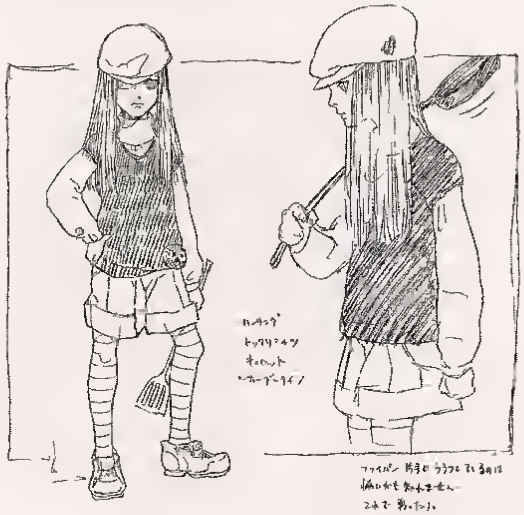




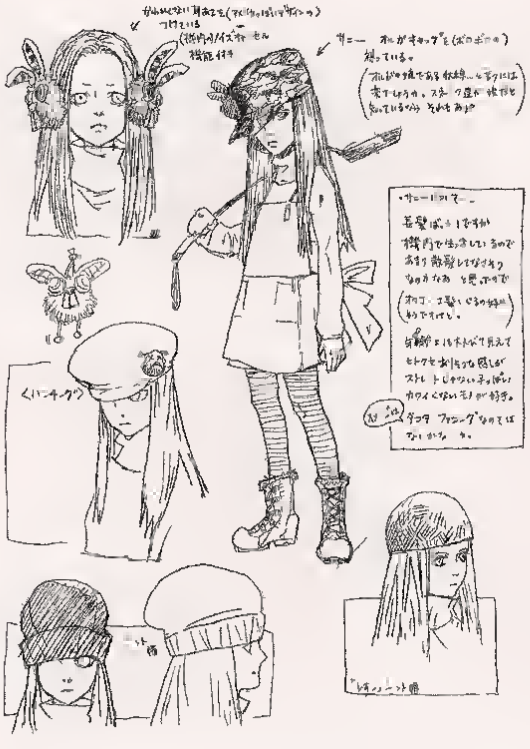






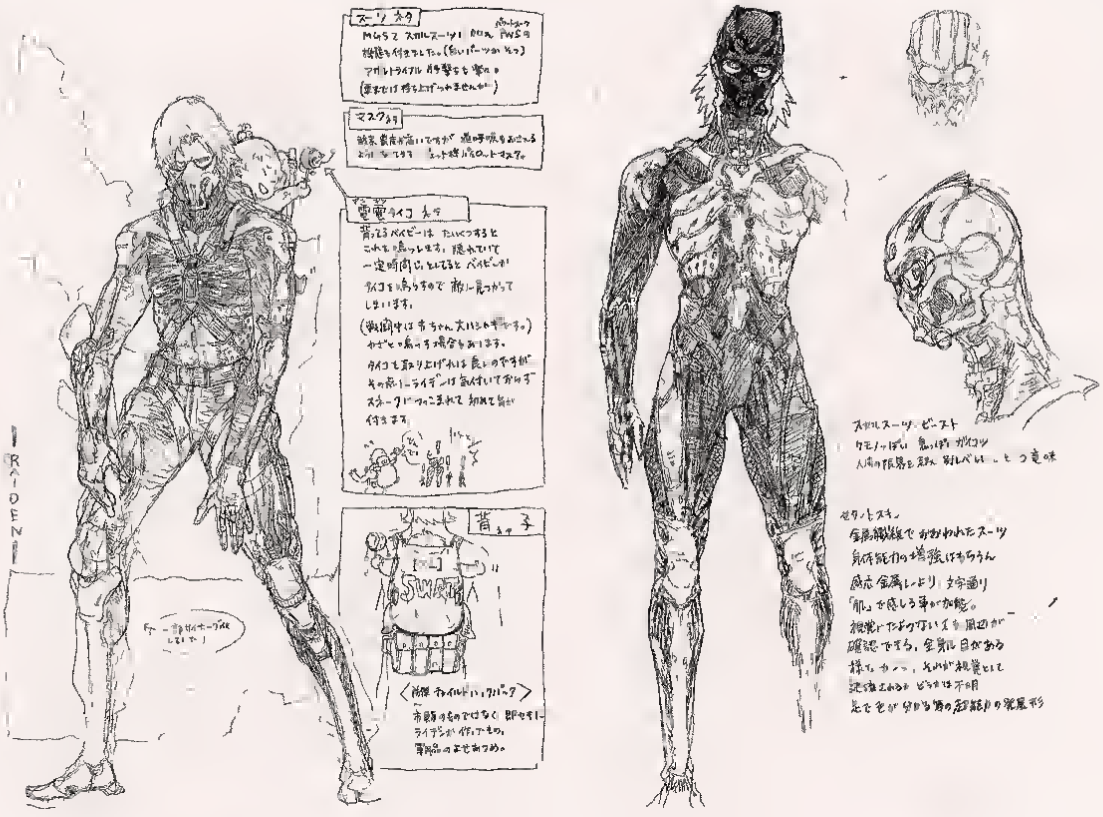


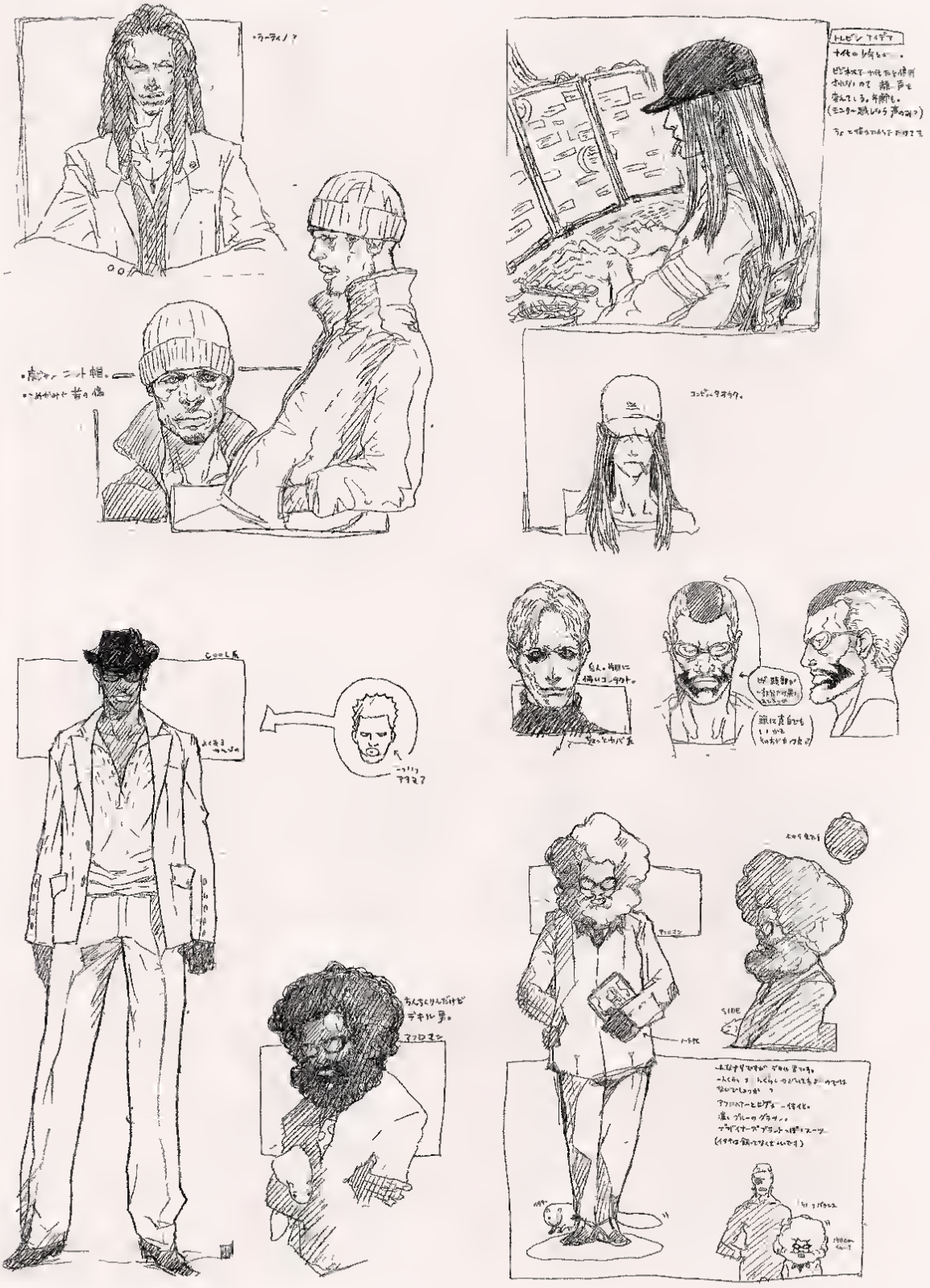
■サニー
フフスケッチと一緒に書かれている内山氏のメモによれば 狭い所で生活しているのであまり肢体しなさそうなので長髪にしたことなど 女性らしい視点での検証が行われている。

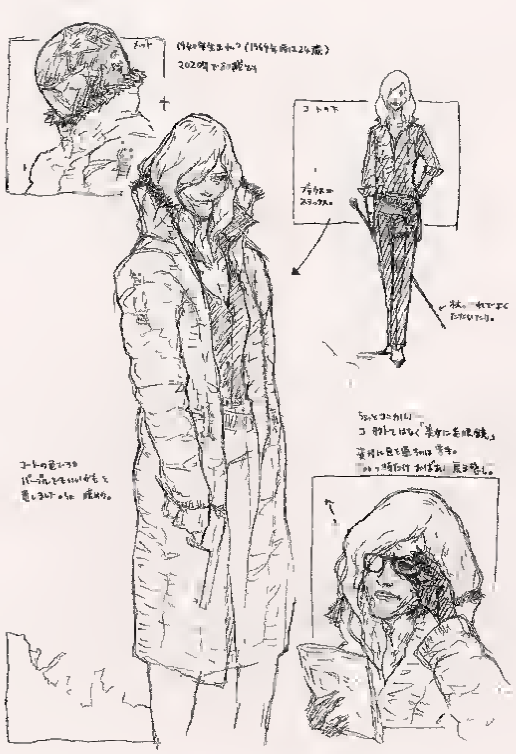


■髪型
初期デザインはいずれもマスクを付けて赤ちゃんを背負ったものとなっている。この段階で既にサイボーグ的にする構想はあったようだ。一定時間動かないでいると 背中の赤ちゃんが持っているアンテナ太鼓を鳴らすので敵に気付かってしまうというMGSならではの設定が面白い。

ここから175ページまでは KONAMIの内山千穂子氏による初期デザインをまとめて掲載する。女性ならではのセンスと繊細なタッチは非常に洗練されたものとなっており 新川氏からも絶大な信頼を得ている。

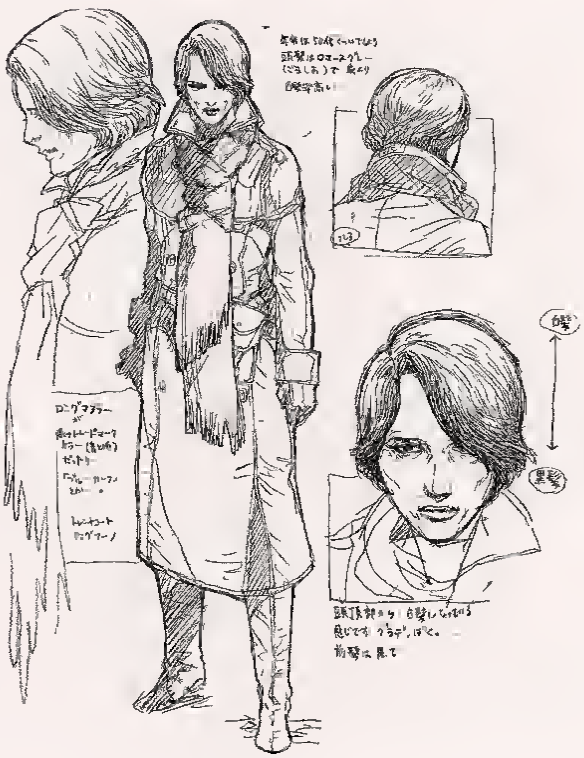

スーツ
マスク
雷電ライコ
首ふき
RAIDEN
スカルスーツ・ビースト
ゼクノスキン
〈補給 ウイルドハンバーグ〉
ライデン
NOMAL(S装)
コート
EVIL'S SCKALL
HEAD
SIDE
NOMAL (S)
1 コートスタイルが
HG MODE
2 一瞬でスリムに







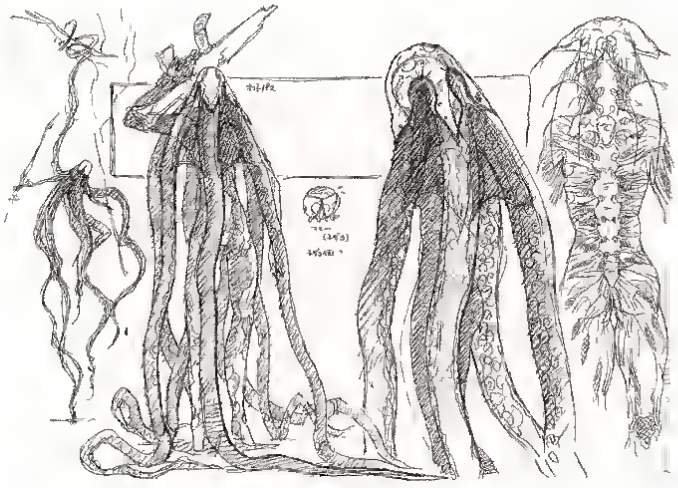
■ビッグママ
今回のキャラクター年齢の引き上げに伴い 髪型はロマンスグレーで白髪率高しなどというアイディアも初期デザインにはあったようだ。ほかにもコート(ライダースジャケット)にはさまざまなギミックが収まっているという設定も。いずれにしろ80代に見せるよう試行錯誤が行われたようだ。

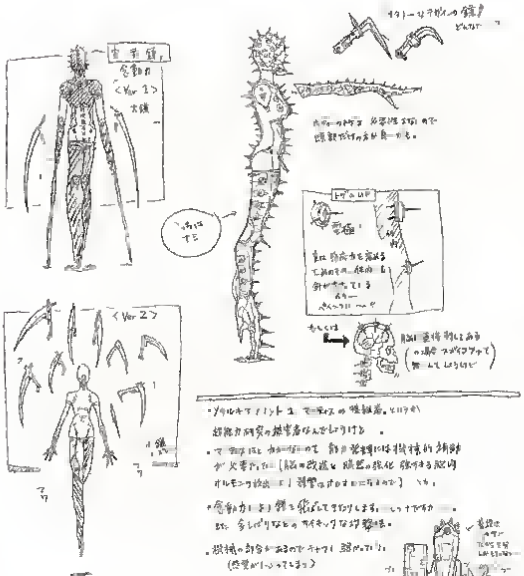


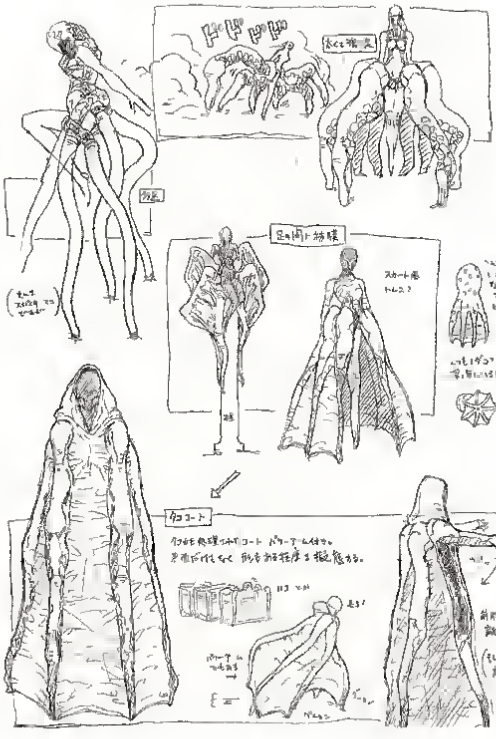
■トレビン
武器商人ということもあり 初期デザインでは10代の長髪引きこもりにイタチを飼っているチビアフロといった、"狂しい"イメージのユニークなキャラクターも多数描かれていた。

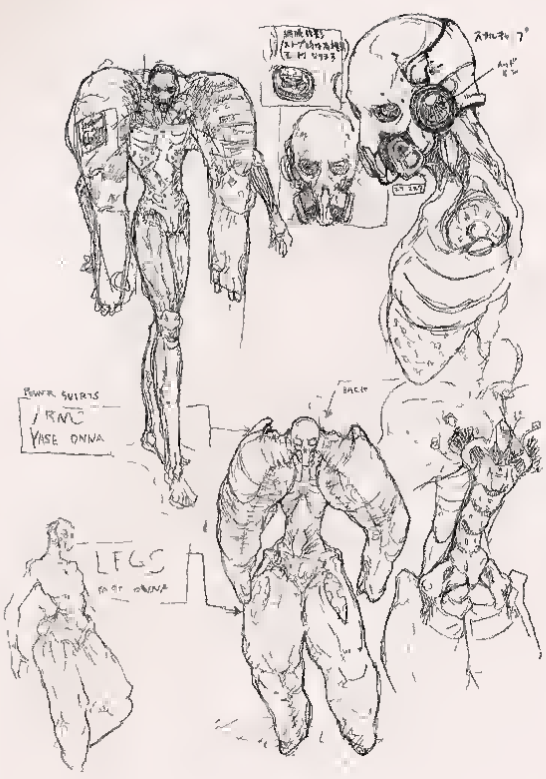


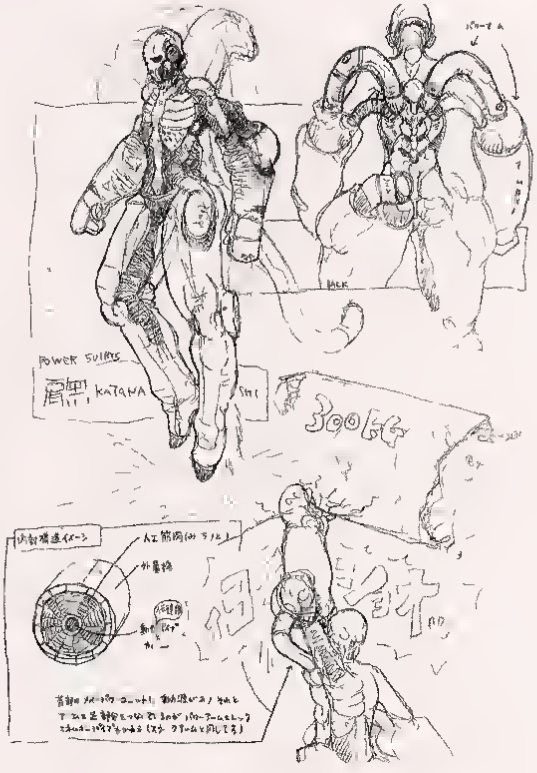
■BB CORPS
パワードスーツの中に美女が入っているというコンセプトだった
BB部隊だが 舟山氏や新川氏らを中心にどんなデザインにするか
のアイディアの出し合いが行われた。
姫をモチーフにしたと思われるスーツのアイディアが original。他に
オクトパスのタコの足をどのようにデザイン上で絡り込んでいく
か、試行錯誤している様子が見て取れる。



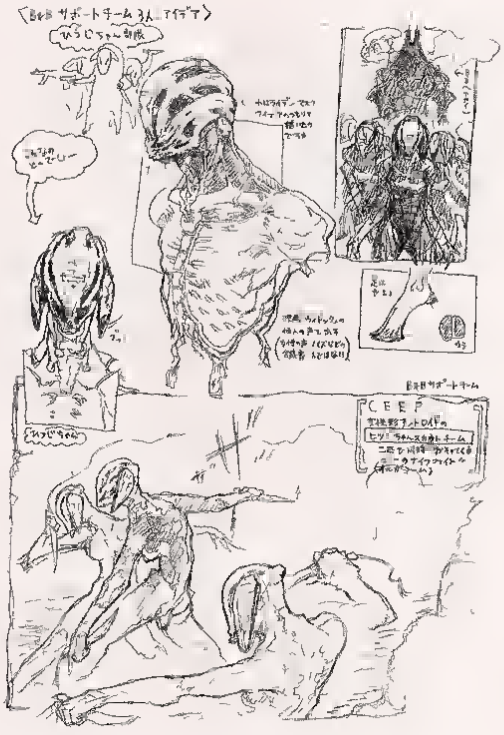





POWER SUITS
ARMS
YASE ONNA
LEGS
BACK


POWER SUITS
WALK


CLOSE.
OPEN!

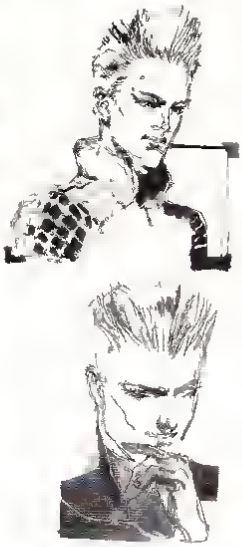

CEEP

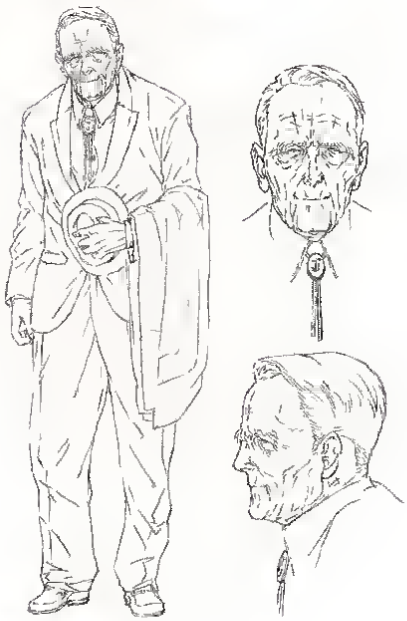
このページには、残念ながら今作では採用されなかったキャラクターたちを掲載している。身体から生えた触手からネーミングされたのがスネークマン。顔のマスクを外したら実はイケメンだったという設定を想像してしまうアダムなど、どのキャラも魅力的で、没になったのがもったいないほどだ。



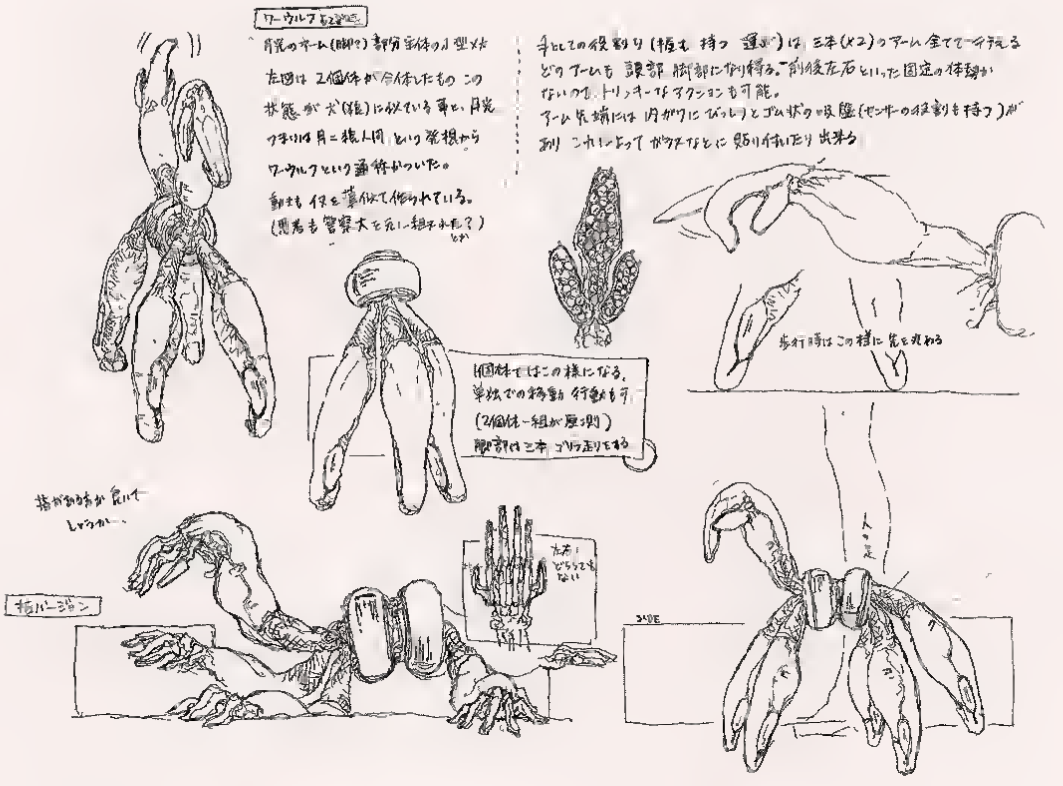


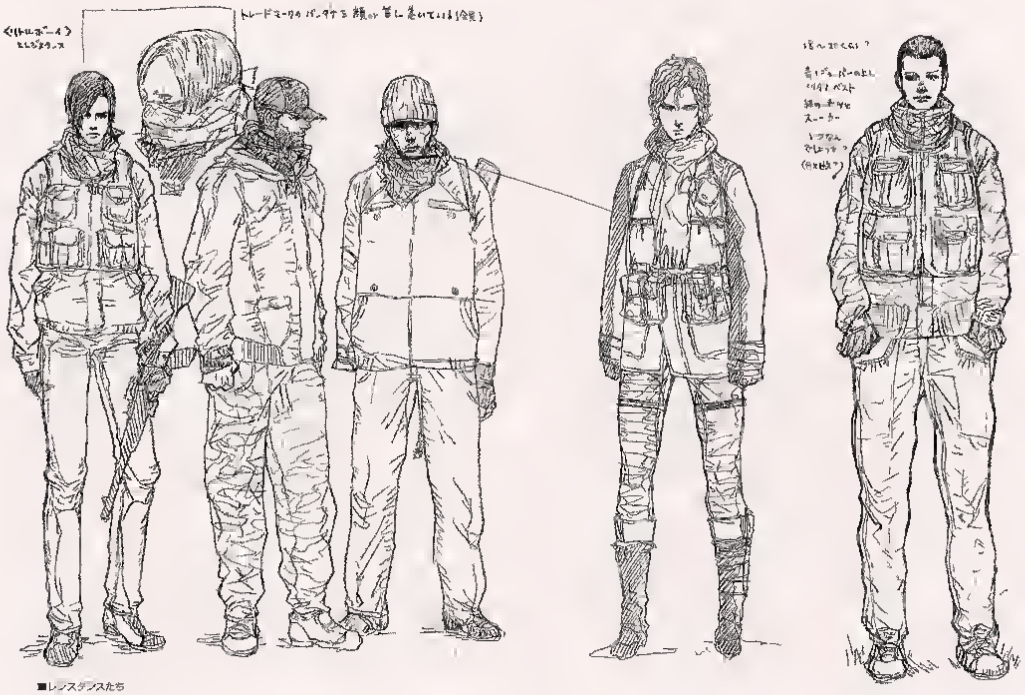
■ロシアの兵士 アダム
ロシア軍も戦いに絡んでくる想定でしたが、顔が複雑になりすぎるのでNGとなりました。(新川)



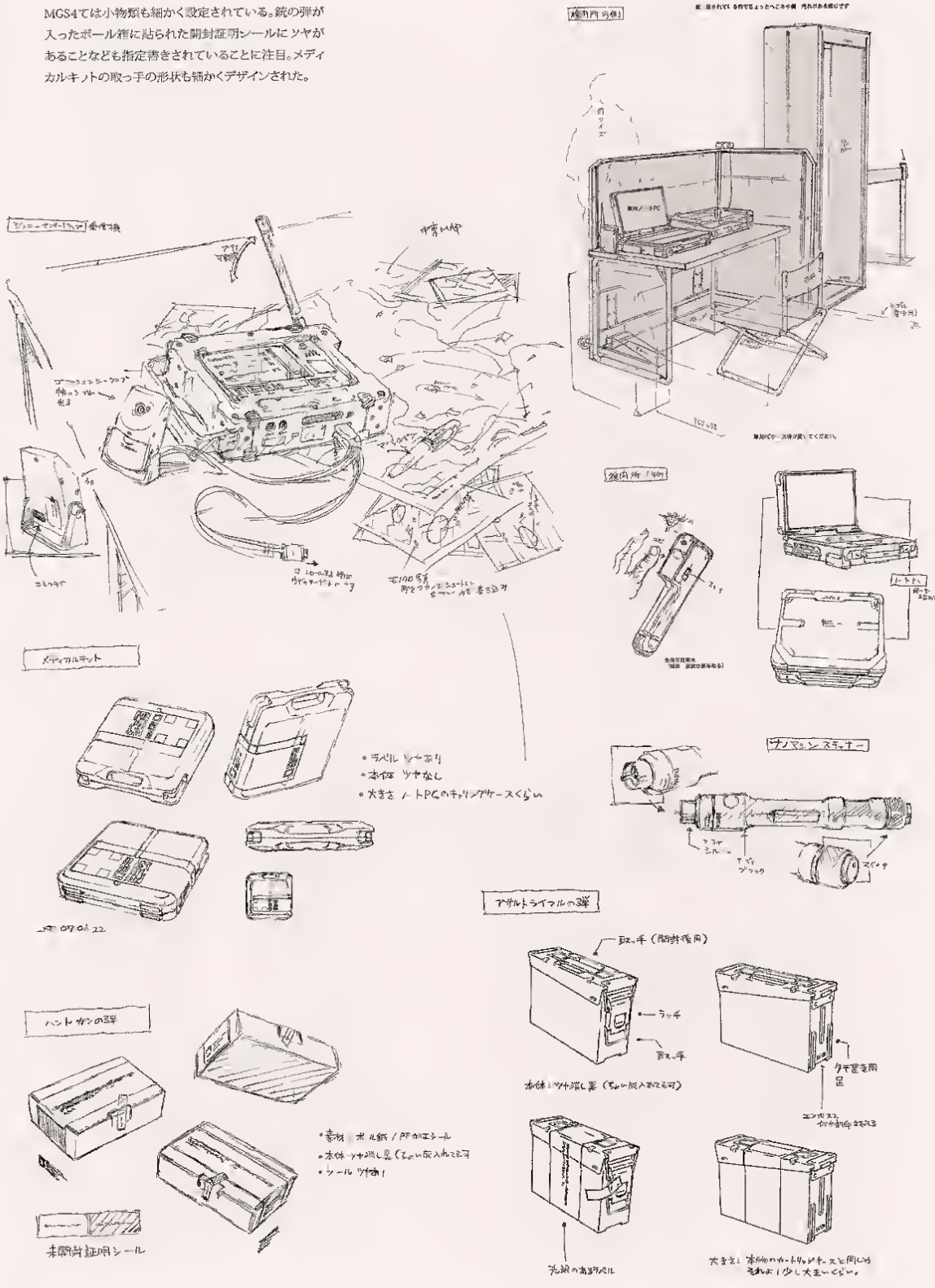


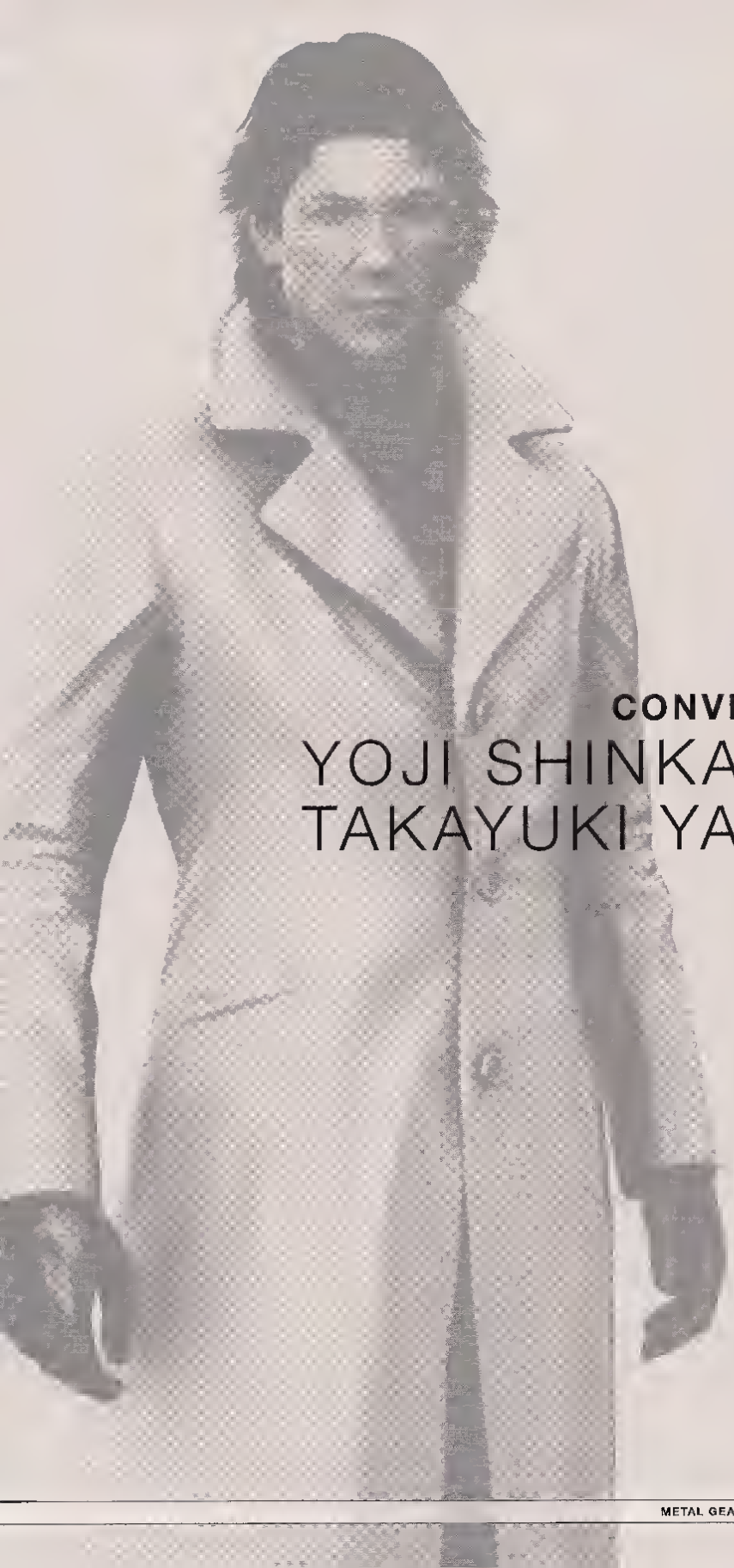
■レミニーの父
エンディングの結婚式に登場予定でした。(新川)


ワーウルフ型
背筋のアーム(脚?) 胸筋 全体の小型メカ
左図は2個体が合体したもの この
状態が犬(狼)に似ている事と、月光
つまりは月=狼人間 という発想から
ワーウルフという命名がついた。
動きも仔を真似て作られている。
(悪者も管理大を元に組まれた?)
手としての役割り(掴む 持つ 運ぶ)は 三本(メス)のアーム 全てで行える
どのアームも 腰部 胸部に付着。前後左右 といった固定の体勢が
ないので、トリッキーなアクションも可能。
アーム先端には 内ガワにびっしりとゴムボクの吸盤(センサーの役割も持つ)が
あり ここによって ガラスなどに貼り付いたり出来る
1個体ではこの様になる。
単独での移動 行動も可
(2個体一組が原則)
脚部は三本 ゴム走りもする
歩行時はこの様に先を丸める
指がありますか 見えて
しまうか…
ナノバージョン
人の足
SIDE


(リトルボーイ)
トレードマークのバンダナを顔の首に巻いている(金髪)
■レンスダンスたち

MGS4では小物類も細かく設定されている。銃の弾が入ったボール箱に貼られた開封証明シールにツヤがあることなども指定書きされていることに注目。メディカルキットの取っ手の形状も細かくデザインされた。





CONVERSATION

YOJI SHINKAWA & TAKAYUKI YANASE

新川洋司×柳瀬敬之　MGS4特別対談

YOJI SHINKAWA × TAKAYUKI YANASE

キャラクター、メカニック、背景など「メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット」におけるデザイン項目は、かつてない膨大な量となる。
KONAMIでの内部制作だけではデザインが間に合わないと、アートディレクター・新川洋司氏は、優秀な外部スタッフの起用を開発極初期の段階で決めていたという。そんな新川氏が共通の知人を介して出会ったのが、ゲーム会社を経てフリーとなったメカニックデザイナー・柳瀬敬之氏だ。

日本のエンターテインメント業界でも屈指のデザイナー同士の出会いは「メタルギア ソリッド 4」をゲーム史に残るまでの芸術的なデザインで彩ることとなる。
実際の初めての出会いや意外なつながり、さらにはお互いのデザインなどについて貴重なお時間を割いて対談していただいた。(聞き手 堺三保)

——まずはお二人のなれそめというか、どうやって知り合われたんですか？

柳瀬 西村誠秀さんという方を介して知り合ったんです。西村さんは「メタルギア ソリッド」(以降MGSと略す)のスタッフの方で「ZOE」(※ZONE OF THE ENDERS・KONAMIのPS2用アクションゲーム)のキャラクターデザインなどもされています。

新川 西村さんは元々はアニメーターで「ガンダムX」のキャラクターデザイナーなどもされていたんですけど、(MGSでは)イメージボードなどを描いてもらったり、モーションデザインをしてもらったりしています。

柳瀬 僕がその西村さんのファンだったんですよ(笑)。4年前だと思うんですが、模型イベントでたまたまお会いしたんです。実はその時、僕は模型イベントの会場で西村さんデザインのフィギュアを売っていたんです(笑)。
フィギュアを作ったのは友人の原型師なんですけど、僕がブースで売り子をしていたら、西村さんが買いに来てくれたんですよ(笑)。
このイベントで西村さんと知り合いになって、何回か一緒に食事をするようになったんです。そんなある日「恵比寿でメシにしよう」と誘われて出かけていったら、そこに新川さんがいらっしゃったんです。

——新川さんは、その時、どのような経緯でその場にいらっしゃったんですか？

新川 僕は柳瀬さんと会うことは西村さんに教えてもらっていました。面白いから誘ってついて行ったんです。

柳瀬 僕はその食事に新川さんがいらっしゃることは全く知らされていなかったので、驚きましたよ。

新川 こちらとしては、その時「柳瀬さんに仕事を頼みたいな」と思っていたので、ちょうどいい機会だったので会いに行ったわけです。

——それは「MGS4の仕事」ということですか？

新川：そうですね。

——そのころの柳瀬さんはもうアニメの仕事をしておられたんですか？

柳瀬 確かまだアニメの仕事をやり始めた頃で「エウレカセブン」は終わっていて、「地球へ…」を始めたころですね。確か「ガンダム00」を始める一年くらい前だったと思います。

新川 僕は、柳瀬さんの仕事を最初に見たのはフロム・ソフトウェアの「叢雲 MURAKUMO」(以下「叢」。※Xbox用ハイスピード3Dメカアクションゲーム)だったんです。
「叢」は、東京ゲームショウでまずムービーを流していたんですが、アレを見て「おお、メカ描写がすごくよく出来ているなぁ」と感心しました。
デザインもそれまでのラインと違っていたので「誰がやってるんだろう？」とずっと気になっていたのです。あとになって、作品集を見て「ああ、この人なんだ」と知りました。

——新川さんは「叢」のどの辺りを評価されたのでしょうか？

新川 僕が見たムービーは、ゲームの世界観を表現したものだったんですが、スピード感があるゲームと、メカのコンセプトがよくマッチしていて、すごくかっこいいと思ったんですよ。

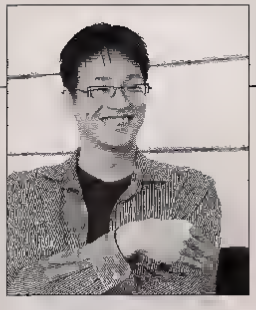
——柳瀬さんは「叢」ではどんな仕事をされていたのですか？

柳瀬 ロボットを中心としたデザインの統括をしていました。企画からコンセプトを出させてもらえて「Xbox用のロボットゲーム」として企画がスタートしました。
それじゃあバイクをモチーフにしたハイスピードなやつがやってみたいと思って、イメージボードを何点か描いて提出し、あのデザインを決めるところから始めたんです。最初のムービーは、僕がコンテを切らせてもらいました。
ちょうど新川さんとお会いしたのが、「叢」の作業が全部終わってフリーになったころでした。

——恵比寿で初めて会った時、お二人はどんな話をされたんですか？



新川洋司(しんかわようじ)
コナミデジタルエンタテインメント
小島プロダクション アートディレクター
代表作に「メタルギア ソリッド」シリーズや「ZONE OF THE ENDERS」などがある
MGS4でもアートディレクターを担当



柳瀬敬之(やなせたかゆき)
フリーメカニックデザイナー
フロム ソフトウェアで「蒼 MURAKUMO」のメカデザインを担当後、フリーに
代表作は「交響詩篇エウレカセブン」「機動戦士ガンダム00」など
MGS4では潜水艦アウター ヘイブンなど多くのメカをデザインしている

柳瀬 あの時は一一、フィギュアの話しかしてないです(笑)。もちろん、MGSの話もしてたような気もします。「も」ですけど(笑)。

一同爆笑

柳瀬 その時に「お仕事お願いします」と言われて「ぜひ!」と即答したんです。が それよりも「僕でいいのですか?」という感じでした(笑)。

新川 (柳瀬氏は)何でもできる人なので、すごく助かりましたよ。ここまで器用な人というのは、なかなかいないと思います。

柳瀬 ありがとうございます。でも、MGSはすごくハイディテールですし、ミリタリーも分かってないといけないし これだけの幅の広い仕事を自分ができるのか? という点では 当初はすごく不安でしたね。新川さんたちに(描いたデザインを)逐一チェックしていただいて なんとか終わったという感じです。

——どのあたりのデザインを担当されたんですか?

柳瀬 最初はパワードスーツのクリンアップをお願いされました。一般兵士が着るスーツです。コンセプトラフがあって それを仕上げて下さいというリクエストをいただきました。
ほかは美術設定がメインで、特にヘイブンという後半に登場する大型潜水艦の美設を中心に描いてました。

新川 特に船の内部はそうとう描いてもらいましたね。ラフから数えるとけっこうな量になりますね。

柳瀬 機関部の資料などもかなりいただいたし、僕のほうからも潜水艦の写真をスキャニングして「こんな感じでどうですか」と提案したり「こんな感じでモデリングしてください」とお願いしたりもしました。

新川 僕は、立体で最初にデザインを起こして、それをクリンアップするという手法を使っているのですけど、柳瀬さんはCGでデザインをしていくので ゲーム的にも都合がいいですね。

柳瀬 まあ、そのままモデリングに流用できますからね(笑)。

新川 それを元に作れますからね。可動部分やギミックがあれば、その検証もデザインの時点で済んでいるのがいいですね。
例えば、兵器のフタが開く部分などは、普段はモデリングのところで検証をやっているのですが、こうしたギミックの検証が最初からできていて すごく助かりましたね。

——そのへんは、柳瀬さんがアニメのデザイナーというよりも、ゲームのデザイナー出身だったというところが大きかったりもするのでしょうか?

柳瀬 そうですね。完全にゲーム会社に勤めていたときに培った技術ですから。元々、フロム ソフトウェアに入る前は、3Dのモーション・デザイナーだったんですよ。
その時に3Dの勉強もさせてもらって フロムに入ってから「3D MAX」というソフトの使い方を覚えたのですが 可動とかモーションのセッティングも楽だったのでこれでモデリングしたほうが絶対にいいなあと思ったんです。

新川 柳瀬さんは、その3Dモーションをやっていたころから、デザインもやられていたんですか?

柳瀬 もちろん。一応その会社のバイトにはデザイナーとして応募したんですよ。でも「モーションやってくれ」ということになったんです。その時に 可動部とモーションについて覚えたのが、今の仕事に活きているので、なかなかいいバイトだったなもと思ってます。何でもやっておくもんだってことですかね(笑)。

新川 僕は逆にCGは全然使えないんで、羨ましいなあと思いますね。僕はラフも描くことは描くんだけど そこからクリンアップする段階で どうしても一度、実際に(立体として)作るしかないんです。自分の頭の中じゃ どうしても(メカなとを)回したりできないですからね。
そこで、まずは粘土をこねるところから始めて立体を作っていくんです。時にはものすごく作り込むこともあるし 全然仕上げずにグニャグニャな粘土のままに筋彫りだけアタリで引いて「ここはつながるな」なんて検証をするだけのこともあります。ま、CGでやったほうが早いですね(笑)。 ▶▶



■非常にうニュアンスが伝わり難いデザインのため、対しては 新川氏自ら(!)が模型を制作することもあるという。これはBB部隊のマンティスの模型。



■新川氏は 柳瀬さんほど器用なところもなければ ディテールの描き込みなどの技術力を見て この人にデザインを発注してよかったと思った」と振り返る。

柳瀬 でも、今は粘土で作った模型をスキャニングして、それを元に3Dを作ったりもしてますからね。
僕も実際に立体を作れればいいんですけど 手先が器用じゃないもんで(笑)。なんとなく、頭の中に立体は思い浮かべるんですけど 3Dから入ったせいか、粘土をこねるところまではいかないですね。

――今の日本のゲーム業界では、データを3Dで作るやり方とまず模型を実際に作るやり方と、どっちが主流なんでしょう?

新川 バブルのころに聞いた話だと、原型師さんに頼んで立体を起こして それをCGにしていたところもあったようです。やはり そのころは予算があったんでしょうね。最近はあんまりそういうのはないのではないでしょうか。
僕が粘土でモデリングするのは デザインを立体で検証するためであって 今言ったようなデータ作成とは意味合いが違うんですけどね。なかなか線って決まらないじゃないですか。それが粘土だと とにかく形になってくれるので、作りながら考えられるのがいいところです。

柳瀬 僕は一回3Dで組んだものを 手描きでトレースして紙面にして、気持ち悪い線を描き直していくっていうのを 何回も繰り返しますね。
モニタ上に映っている3Dの画像ではよくても、トレースしてみると意外と気持ちのいい線にならなかったりするんです。

新川 僕の場合 回り込みのラインのつじつまが平面だと考えられないんですよ。だから 作っちゃったほうが早いです。

柳瀬 なるほど。

――お話を聞いていると、お二人は粘土を使うか3Dソフトを使うかの違いはあっても、常に立体を検証しながらデザインされているという方向性は似ているようにも思えますが。

新川 似ていますね。紙の上だけでデザインしてると 絶対につながらないところが出てきたりするんですよ。

柳瀬 どうしてもつながらない部分は出てきてしまいますよね。

新川 昔、サイボーグ忍者を三面図で描いてデザインしてみたら、あとで「線がつながらん!」ということもありました(笑)。今回はBB部隊たちとの立体モデルを作ったので どうせならそれをスキャニングしてCGを起こそうということになりました。

柳瀬 立体的なスキャンをかけられたのですか?

新川 写真から起こすタイプですね。キャリブレーションをかけて、色々な視点から点を取っていき CG上でそれを手作業でつないでいくというものです。地道だけどかなりイメージ通りのモノができました。

柳瀬 そういえば、CGのチェックもかなりじっくりされますよね。

新川 立体があれば「この通りに作って」と言えばいいだけなのですが、デザイン画とちょっと異なる角度から見た構図が欲しいとなったら いちいち描き起こさないといけないですから。

柳瀬 そういうやり取りは社内の人間同士だと手早くできますけど 社外だとなかなかできなかったりするから 僕の場合も3Dデータを渡すのが一番早かったりはしますよね。それでもまだ足りなくて、結局三面図を描いたりしたこともありますけど。
今回はモデルを渡したらそのまま使ってもらえたのでよかったですね。三面図を描かずに済みました(笑)。

――アニメとゲームだとやはりゲームのほうが物量が多かったりするんですか?

柳瀬 物量というよりは密度の問題ですね。特に今回は初めてとなるPS3の作品だったので どれくらいディテールを描き込めばいいのか読めなかったですね。ある程度方向性を決めて描いておいて 足りないときはきっとMGSのスタッフならいい具合に(絵の密度を)増やしてくれるだろうと期待してました(笑)。
ただ、ディテールというのはパターンだったりすることもあるので、こちらでい

新川洋司×柳瀬敬之　MGS4特別対談

YOJI SHINKAWA × TAKAYUKI YANASE

ろいろなパターンを描いておいて それを上手く活用してくれると思っていました。実際 自分自身 昔のディテールなど MGS用に自分が描いたものを、今の仕事で参考にしたりしています(笑)。

――ディテールとかについてのオーダーには、何か具体的なものがあったのですか?

柳瀬　オーダーというより、元々MGSのファンだっただけに 僕のほうがいろいろ考えてしまいましたね。
昔、「アーマード・コア」をやっていた時は背景の仕事が多かったのですが、MGS2の画集を読んで「おお ゲームの背景画ってこんな風に描くんだ!!」と関心しました。
昔は単純に「すごいなあ」と思って見ていたものだったんで、「あれを僕が描くの?」というとまどいはありましたね。
というよりも 「あれだけうまい人たちが既にいるのに 僕に発注していいの?」とも思いました(笑)。それだけものすごい物量が必要だったってことなんですけど。

――どれくらい物量が増えてるんでしょう?

柳瀬　うーん どうなんでしょう。とにかく、MGS4はMGS2よりもさらに未来が舞台なので さらにハイテクとなっているデザインにして、さらにそれをPS3用にディテールを描き込んでやらないといけないのでかなり増えていることになりますね。とりあえず描くだけ描いて、多かったら減らしちゃおうかと思って描き込んでいきました(笑)。

新川　ディテールは、あればあるほどいいですからね。
実際に存在するものをデザインするのはわりと楽なんですよ。取材に行ったりして、写真素材を揃えられればいいわけですから。
でも、未来観がある設定というのは、一から作るのが難しいものなんです。今回は一人ではやりきれないと思ったんで、何人かでデザインチームを組んだのですが、それでも絵を描く人がまだ足りなくて、デザインを外注することはあまりないのですが 柳瀬さんにお願いしたんですよ。

――MGSのチームはすべて内制というイメージはあるかもしれませんね。

柳瀬　「アヌビス」(※ANUBIS ZONE OF THE ENDERS。KONAMIのPS2用ハイスピードロボットアクション。ZOEの続編)の時も資料集が出版されたので読んだんですけど、あれの背景設定も全部内制だったんで たたただすごいなあと思っていました。

新川　あのメカパートは二人でやったんですよ。「ポリスノーツ」(KONAMIのADV。多数のプラットフォームで発売された)の時は外部のデザイナーさんにメカをお願いしたみたいですけど。

柳瀬　なるほど。ポリスノーツはいいですよねえ。ぜひPS3で続編を。ずっとファンでしたから MGS4の制作が発表されたとき、ポリスノーツみたいに「次は絶対宇宙が舞台なんだ」と妄想してました(笑)。

新川　企画段階でMGS4てそういう話も、実は本当にありました。「スネークが宇宙に行ってみたらどうかなあ?」とか。

――柳瀬さんは熱烈なファンだったんですね。今回MSG4で実際にスタッフとして参加してみてどうですか?

柳瀬　新川さんの描く 全体のノルエットは近未来的でありながら、ミリタリー風の現代的なディテールを盛り込んだ絵のバランス感覚にただただ驚きました。勉強になりましたね。
ただ、「憧れのMGSの仕事ができるんだ!!」と一番最初の会議に出たら「最終面はこうなります」とラストを説明されて 会議の最初の10分でプレイ前なのにストーリーの概要を聞かされて大ショックでしたよ。

新川　ゲームがやりたかっただけ?(笑)。

――同爆笑 ▶▶



■憧れのMGSに参加できて嬉しかった」という柳瀬氏は「新川さんの描く 近未来的なシルエットでありながら現代風のディテールを盛り込んだデザインに脱帽した」と話す

▶**新川**―おかげさまで、日本ゲーム大賞もいただきました。今までずっともらえなかったんで 嬉しかったですね。今回もライバルはけっこういた中での受賞なのでなおさら嬉しいですね。

――開発にはどれくらいの期間がかかっているのですか？

新川・うーん、丸3年くらいですかねえ。柳瀬さんも経験があるかとは思いますが、毎年の東京ゲームショウごとに何かしら出展しなきゃいけないじゃないですか。あれが 忙しいというか、大変ですよね。ゲームショウ出品でしか使われない背景を作ったりしなければならないこともありましたし。

柳瀬―それはありますよねえ。過去に最初にゲームショウで出展したムービーに登場するキャラが 途中で設定が変更になってデザイン・モデル修正ということもありました。○ヶ月くらいで修正して完成させましたよ。PS2の時代でしたからね。

新川・PS2だったとしても それは早い!! 仕事をもっとお願いすればよかった(笑)。

柳瀬―いやいや、とんでもない(笑)。MGS4も美術設定のあと、メタルギアREXとRAYのディテールアップを担当させていただいたんですが こちらは遠れ気味になってました。

新川―前作の設定のままですと、PS3ではどうしてもディテールが足りなくて、そこを柳瀬さんに増やしていただいたんです。けっこうお任せで(笑)。

柳瀬―ある程度 以前の作品と「壊れ」の合わせはしました。MGS1のムービーを見ながら、「ここここが壊れるんだ」って、壊れる部分をチェックしながら、ディテールアップしていました。

――ディテールで凝られた部分はあるんですか？

柳瀬―やはり 前作までの設定があるので その流れを崩さないことには気を付けました。特にコックピット内のデザインなどは 僕のデザインは未来的になりすぎる可能性もあったので 常にバランスを意識していました。

――柳瀬さんが関わっておられた期間はどれくらいなんですか？

柳瀬―一年弱くらいだったと思います。年末年始のアニメの仕事が立て込んでスケジュール調整が大変でした。でもなんとか、両方ともやり遂げられてよかったです。MGSとカンダムを同時にやってるデザイナーはそうそういないですよね。光栄でした。

新川―ガンダムは羨ましいですね(笑)。

――MGSとガンダムでは、デザインの違いというのはあるんですか？ ガンダムは最終的にはプラモデルになるわけですが。

柳瀬・ゲームの3DCGも立体という点ではプラモデルと同じわけですが 模型の場合は実際の強度が問題になるのが最大の違いだと思います。やはり あまり複雑な変形などはできないんですよ。

新川―CGの場合は 極端な話、点さえつながっていれば変形できますからね。

柳瀬―そういえば、MGS4でヘイブンの後部からRAYが出てくる場面があったのですが あれは「これって可能なのかなあ?」と思いながら仕事していました(笑)。

新川―ありましたね。パーツをポリゴンで割って、RAYが出てくるところを作りました。デモ班はどうするのかなあと思ってほっておいたら、ちゃんとやってくれたのでびっくりしました(笑)。

柳瀬―僕も「強引だよなあ」と思いつつも 一応(可動の)検証はしていたんですけどね(笑)。

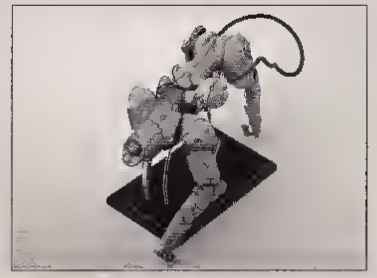
新川―結果はとても面白かったですね。あの射出シーンがあるのとないのとでは説得力がかなり違ってきたと思います。

新川洋司×柳瀬敬之　MGS4特別対談

YOJI SHINKAWA × TAKAYUKI YANASE







■これらも新川氏自ら粘土をこねて作った"ちょい"模型。仔犬大の手が生えた脚や ウルフの胸部の斬新なデザインが良く分かる

――そういう時は嬉しかったりするんですか？

柳瀬　ちゃんとムービーにしてもらえると そりゃ嬉しいですよ。特に今回はREXとRAYの対決シーンなどもありますし。MGSのCG班はモーションがものすごく上手なんで、見ていて気持ちいいですね。

――現場からは「大変だ」という意見はありませんでしたか？

新川　いや、逆ですね。設定なしに「自由にやって」と言うより、設定画があったほうがいいんですよ。制作のスピードや作り込みの度合いが全然違ってくるんです。

――デザイン発注に関して具体的な指示はあったんですか？

柳瀬　大型潜水艦のヘイブンに関してはゲームやムービーの内容 それにサイズについての指示と、護衛艦の甲板や作戦司令室といった写真など、大まかなイメージをいただきました。

新川　戦艦が行われる甲板上を舞台にしたゲームを簡単に組んで、実際にプレイしてみるんです。舞台の大きさなどを決め込んでから、きちんとしたデザインを発注するというやり方です。

柳瀬　ご発注をいただき、まずはラフを描いて、フィードバックをもらってからクリンアップという流れです。大変でしたね（笑）。ヘイブンの外観はかなりいろいろ修正しました。
きっちりとしたコンセプトが提示され こちらが完成した絵を提供すると、新川さんがこと細かくチェックしてくれ 的確な修正指示や依頼などが入ってくるという繰り返してした。この的確なスタッフとのキャッチボールがMGS全体のクオリティを引き上げているんだと痛感しました。

新川　ヘイブンも10回とまではいわないけど かなりやり取りしましたね。

柳瀬　ヘイブンなど大きなものだけでなく、小さなもののデザインに関しても新川さんをはじめとするMGSチームの拘りはすごいですよ。例えばパワードスーツを着た兵士が手にしたバックなどに至るまで さまざまな資料が多数提供されるんです。
デザイナーに任せっきりにするのではなく きちんとクオリティコントロールされていて助かります。しかも拘りのあるコンセプトを提示していただけたので、非常に仕事がしやすかったです。

――柳瀬さんは今回どのデザインが一番気に入られていますか？

柳瀬　ヘイブンは先にある程度ラフやイメージをいただいてたんですが ミサイルサイロと作戦司令室が気に入ってますね。けっこう描き込みましたし、立体感もありましたし 実際の3Dも僕のイメージ通りに仕上げてもらえたんで 嬉しかったですね。
もっともプレイ中はそれどころじゃない状況なので、背景をじっくり見てたりはできないんですけど（笑）。

――新川さんはどうですか？ 柳瀬さんのデザインでどれが一番よかったですか？

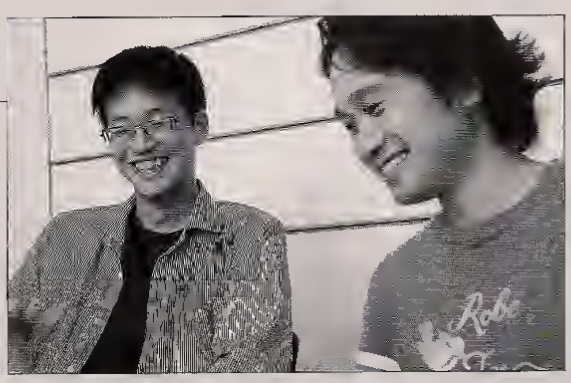
新川　僕はREXがよかったですね。メカが動くときに、中のシリンダーなどのギミックもちゃんと伸縮したりするところが かなり説得力がありましたし モーションと連動して面白かった。それにディテールの描き込みの説得力とがみ合って「やっぱりこの人に頼んでよかった」と思いましたね。

柳瀬　もう一つ気に入っているのは ヘイブンやRAYのマーキングですね。よと鍵十字が合わさったみたいなヤツなんですけど、あれは僕の発案なんですよ。

新川　MG1のとき、アウターヘブンの部隊マークがなぜか鍵十字状になっていたのが、アイデアの元になってるのでしたね。

――次も組んでゲームを創ることとなったら、どんな作品を創りたいですか？ もしくは、どんなデザインを発注したいですか？

新川　ロボットのメカアクションという意味では 僕はアヌビスでけっこうやりたいことはやっちゃった感があるんですよ。▶▶



■「柳瀬さんとはテイストが合う」(新川氏)「新川さんをリスペクトしている」(柳瀬氏)と お互いを深く評価しているお二人。再び一緒に仕事をされる日をファンも楽しみに待っている。

▶柳瀬さんは「ガンダム00」で 今までのガンダムにはあまりなかったギミックや機構を持ったメカをデザインされていて、かなり新鮮だったんですが さらにもっとやりたいことはあるんですか?

柳瀬:僕は小さいメカがやりたいですね。人が乗り込んで メカと一体になって動くような。「トムズ」のスコープドッグでも大きいですね。あれは全高4メートルくらいなんですが、もうひと回り小さい、3メートル以下くらいのメカをやってみたいんですよ。MGS4のパワードスーツなどもそうなのですけれど、ああいう大きさのメカはアニメじゃなかなかできないんです。

――作画的にいきなり大変になっちゃいますよね。特に背景や人物との合わせとか。

柳瀬:それこそMGSの月光に乗り込むくらいの感覚で、ああいうリアルな戦場でアクションをさせたいなぁ、と思っています。ああいう感覚って意外とゲームでは少ないのではないでしょうか? 市街地で戦うといった、そういうフィールドとのマッチングが面白いのではないでしょうか。

新川:僕もパワードスーツはわりと永遠のテーマだったりするんですよ。もっとも、今回ビーストを4体デザインして これまたわりと満足してしまったんですけど(笑)。

――BB部隊は、女性が着ていることを強調した曲線主体のスーツのデザインですが、柳瀬さんはもっとゴツいメカのほうが好きなんですか?

柳瀬:ゴツいほうが好きですね。リアルさという点では 曲面というかカーブのあるデザインのほうがいいんでしょうけど。

新川:僕はどんなにゴツゴツしたメカでも とこかにセクシーな部分が入っていないとつまらないんですよね。
いつも、もっとセクシーになんないかなあ と思いながらデザインしてます。

――正反対ですね(笑)。ところで今後のお二人のご予定を教えてください。

新川:今、ものすごく忙しいんですよ(笑)。(柳瀬氏を見て)また仕事を頼もうかな。

柳瀬:ありがとうございます。

新川:とりあえず、次のMGSをやってます(笑)。「ピースウォーカー」(※メタルギア ソリッド ピースウォーカー。KONAMIが現在鋭意開発中のPSP用メタルギア ソリッド最新作)はデザインがほぼ上がってきていますね。

柳瀬:体験版をプレイしたんですけど すごく面白かったです。でも、なかなか戦車が倒せなくて(笑)。

新川:4人で一緒に戦えば簡単ですよ。

――そこが「ピースウォーカー」の面白いところですよね。

新川:PSPだからではのゲームにしようということなので。いままでのMGS以上にいろいろ新しいネタが出てくるので、今大変なんですよ。

――柳瀬さんのご予定は?

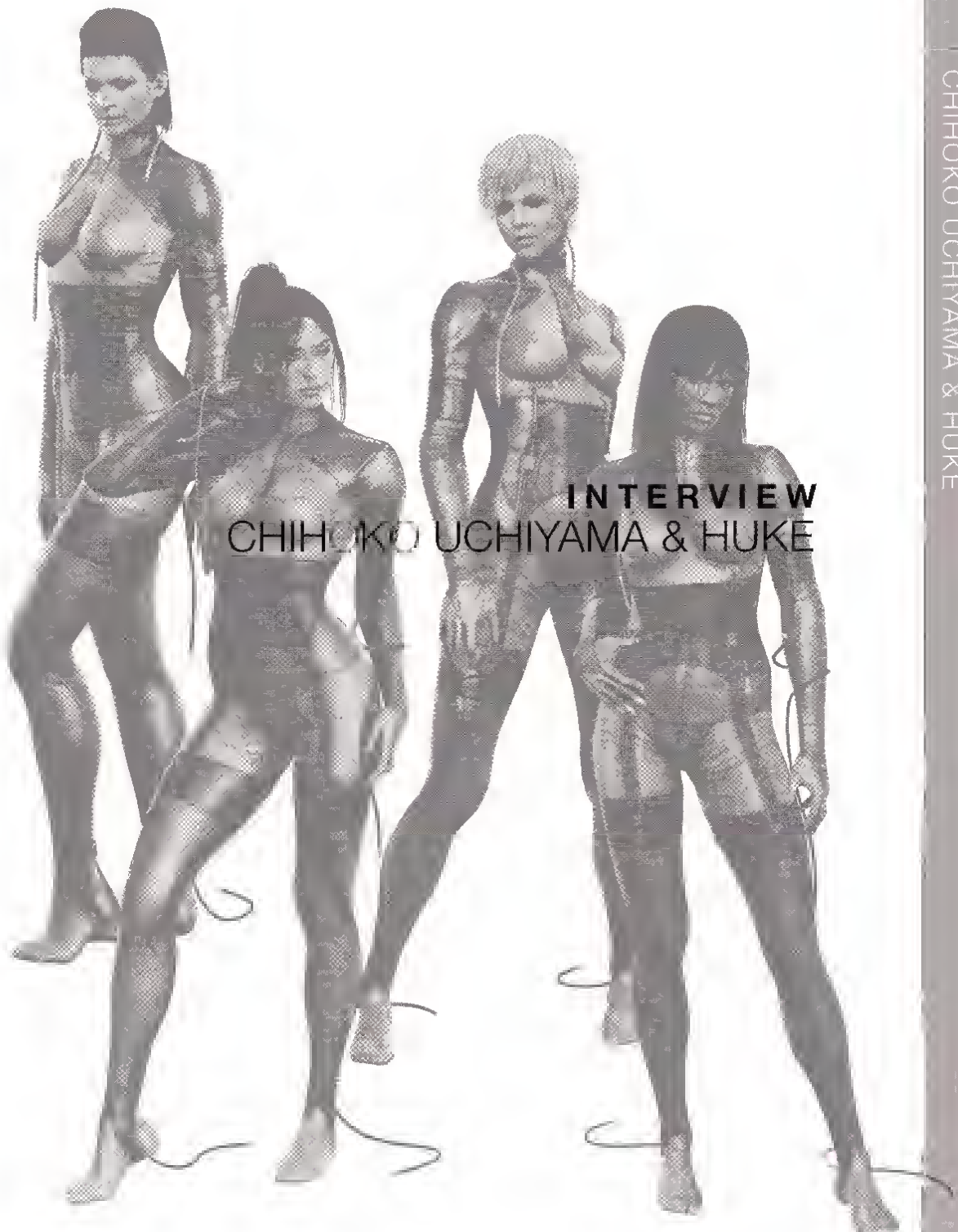
柳瀬:今は「ガンダム00」の劇場版がメインですね。

――最後に、お互いのデザインをどう感じておられますか?

新川:メカを描く人はたくさんいるんですけど、なかなか一緒にやりたいという人はいませんでした。
でも、柳瀬さんは「巖」の時から気になってましたし この人とはテイストが合うんじゃないかなと思ったんです。
実際に一緒に仕事をしてみて、すごく勉強している人だなぁと感じました 設定画の一本一本の線にコンセプトやアイデアが詰まっていると思います。

柳瀬:新川さんのデザインは、先程もお話ししましたが現実の兵器と未来的な架空の兵器との ものすごく気持ちのいい融合を見せてもらえるところがすごいですね。
イラストが上手なのはもちろんなのですけど、設定画の密度感が素晴らしい。リスペクトしてます。

――よいご関係ですね。今日はお二人とも、長時間ありがとうございました。■



INTERVIEW
CHIHOKO UCHIYAMA & HUKE

インタビュー
CHIHOKO UCHIYAMA & HUKE

メタルギア ソリッド 4のデザインは、新川氏だけでなく、たくさんのスタッフによって作成されている。前項の柳瀬氏もその一人。ここでは、スタッフの中でも新川氏の右腕として活躍した女性・内山千穂子氏と、兵士などのデザインを担当したhuke氏に行った緊急メールインタビューを掲載する。

内山千穂子メールインタビュー

内山千穂子(うちやま ちほこ)
京都精華大学日本画科卒。崇城県出身
2002年KONAMI入社
代表作 メタルギア ソリッド 3
現在 メタルギア ソリッド ピースウォーカーを制作中

——いつごろから「メタルギア ソリッド」、または小島プロダクションでのお仕事をされていますか?

入社以来ずっと小島監督、新川アートディレクターの元で働いています。MGS2まではユーザーでした。初仕事は「ドキュメント オブ MGS2」です。

——担当したデザインは?

キャラ、メカ ステージ、小物、イメージカットなどいろいろです。アイディア出しからクリンアップまで、半助的な作業も行っています。

——デザインする上で、気を付けた点や苦労した点などを教えてください。

「キャラが立つ」ように努力しました。なかなか思うようには立ってくれませんが 。
キャラクターの性格やしゃべり方、好み、過去など、個性がその外見から推し量れるように、脳内裏設定を立ててイメージしていました。

——今回「MGS4」のデザインを担当して、新たに得たことはありますか?(技術でも精神的なものでも)

たくさんあります。学ぶこと 振り返って反省することだらけです。例えば、設定画を描くときに、やはりきちんと「裏をとること」です。おサル一匹のデザインでも、おろそかにしてはいけないことを学びました。

MGS4でリトルグレイというサルが出てきますが、そのモデルにしたサルの種類はクモザルです。このサル、実は手足の指の数が特殊で それが分かったのは モデリングも済んで骨も入った後でした 。このサル自体かなり後て制作がスタートしたモデルでしたので、修正を入れるタイミングがなく 5本指のかなり珍しいクモザルということになってしまいました。

また、MGSシリーズというのは(特にミリタリー面で)マニアックなまでの綿密な裏取りがされています。スタッフには、マニアックな知識を持っている人が多数います。こうした裏取りや知識は ファンの期待を裏切らないためでもありますが、その前にみなそれらのジャンルが大好きなんでしょう。
新川アートディレクターも 武器やナイフ、軍服など 一目で「この部分のカーブはこうじゃないよ」と指摘されます。私もあの人に聞けばこのジャンルはすべて分かる、といわれるようなマニアックな設定描きになりたいと思いました。

——「MGS4」開発時にほかのスタッフに何か(クリエイターとして)影響を受けましたか?



毎回ですが、ぎりぎりのスケジュールの中、たくさんのスタッフが魂を込めて制作に当たっています。その姿を見るたび、自分も120%を出し切れるクリエイターになりたいと思いますね。
アニマル班の作った動物モデルが大好きです。特にウルフドッグのもふもふした毛皮には触りたくて触りたくてしょうがありませんでした。CGモデリングで触りたくなるような質感を表現するのはとても大変なことで、アニマル班の動物に対する愛情(もちろん命も削るような努力も)があってこそできたものだと思います。

小島プロではチーム全員でバグチェックを行うのですが、ウルフ戦ステージのチェックは楽しみでした。チェックそっちのけではないですが、雪原でウルフドッグを追い掛け回しては写真を撮りまくっていました。ちょっといじめて追い掛け回されたりしたことも 。ベストショットは今でも取ってあります。開発時の思い出です。

ビースト4タイプのモデリングも、初めて見たときは驚きました。デザイン的に結構なポリゴン数を使う曲線や丸が多用されていて、あのままモデルにするのは無理なのでは? と思っていたからです。
金属の曲線が滑らかで、きっと触ると柔らかく感じる、くらいのすごいクオリティなので本当に手を突っ込んで触りたいと何度も思いました。

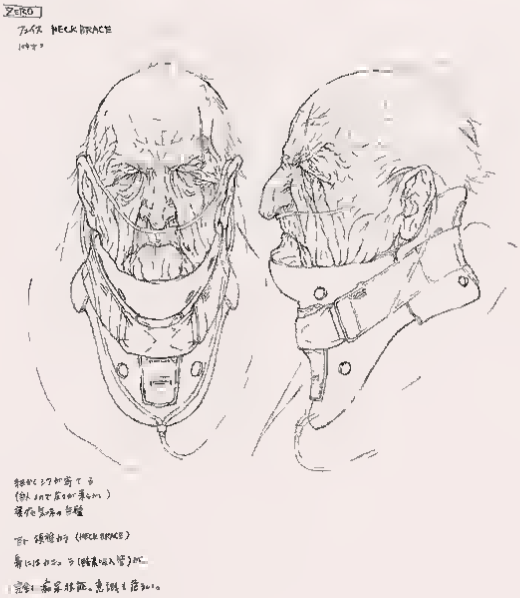
ゴーストのモデルは、新川アートディレクターがプラスチノック粘土で実際にフィギュア化してから、モデリングをしています。対談のページに写真が出ていると思いますが あちらもすごいクオリティでした。色々な業務がある中で一体を2週間くらいで作ってしまうのには本当に驚きました。マンティスが吊り下げているサイコマンティスのちっこい人形にも、せくしー(笑)さを感じたくらいです。

3D化をする上で、イラストではどうしても歪曲が出てしまうため、立体にしているとのことですが、やはりお好きなんだろうなあ……と思います。フィギュアの製作中、新川アートディレクターのブースから焦げ臭いにおいがしたことがありました。プラスチノック粘土をオーブンで焦がしてしまったそうで……その後ものすごく落ち込んで2日作業が手につかなかったとか。

先にも書きましたが、すべて愛情と努力のなせる業、とても感じ入るものがありました。情熱というか リビドーをもつこと。大事だなあとつくづく思います。

――デザインされた中で、気に入ったキャラを教えてください。

高齢ゼロが実はすごく気に入っているのですが、社内でも「あんまりだ……」と言われています。最初に描いたものは白目を剥いていたので、さすがにそれは新川アートディレクターに止められました。



hukeメールインタビュー

huke(ふけ)
1981年生まれ
代表作 ジュライノズゲート(xbox360 5bp) ブラック
★ロックシューター(PV キャラクターデザイン 原作)
ゲームメーカー勤務からフリーのデザイナー兼イラストレーターとして独立

――担当したデザインは?

ステージ2以降の一般兵士、上半身裸のオセロット、エドの刺青などです。

――デザインする上で、気をつけた点や苦労した点などを教えてください。

兵士のデザインは実在する装備品からの組み合わせなのですが、新川さんに意見を伺いながらMGS4らしい雰囲気になることに注意したことでしょうか。

――今回「MGS4」のデザインを担当して、新たに得たことはありますか?(技術でも精神的なものでも)

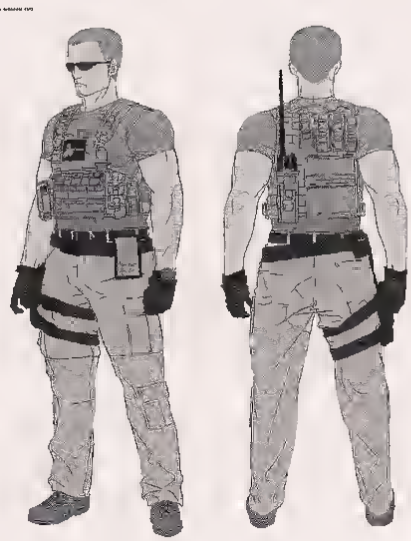
デザインする上での拘りとミリタリー知識ですね。

――「MGS4」開発時にほかのスタッフに何か(クリエイターとして)影響を受けましたか?

新川さんに憧れていたのもありますが 鉛ペンで絵を描いてみたくなりました。

――デザインされた中で、気に入ったキャラを教えてください。

南米ステージに出てくるPMCの、サングラスをかけてる連中ですね。



METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

制作スタッフ
CREDITS

メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット
METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS

原案＝企画＝監督

小島 秀夫　HIDEO KOJIMA

アートディレクター

新川 洋司　YOJI SHINKAWA

コンセプトアート

新川 洋司　YOJI SHINKAWA
内山 千穂子　CHIHOKO UCHIYAMA
大森 崇博　TAKAHIRO OMORI
斎藤 淳太郎(UNT)　JUNTARO SAITO
西村 誠芳　NOBUYOSHI NISHIMURA
huke
柳瀬 敬之　TAKAYUKI YANASE

CGモデリング

キャラクターパート
佐々木 英樹　HIDEKI SASAKI
松井 博信　HIRONOBU MATSUI
白石 憲司　KENJI SHIRAISHI
伊藤 敦子　ATSUKO ITO
保谷 綾　AYA HOTANI
井之口 剛也　TAKEYA INOGUCHI
小熊 亮平　RYOHEI OGUMA
北村 和也　KAZUYA KITAMURA

メカニックパート
馬立 敬一　KEIICHI MATATE
須田 利樹　TOSHIKI SUDA
新谷 純児　JUNJI ARATANI
原 淑一　YOSHIKAZU HARA

制作協力
株式会社デジタル・メディア・ラボ　Digital Media Lab., Inc.



METAL GEAR SOLID 4®

GUNS OF THE PATRIOTS

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

©2009 Konami Digital Entertainment
PlayStation® は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

KONAMI

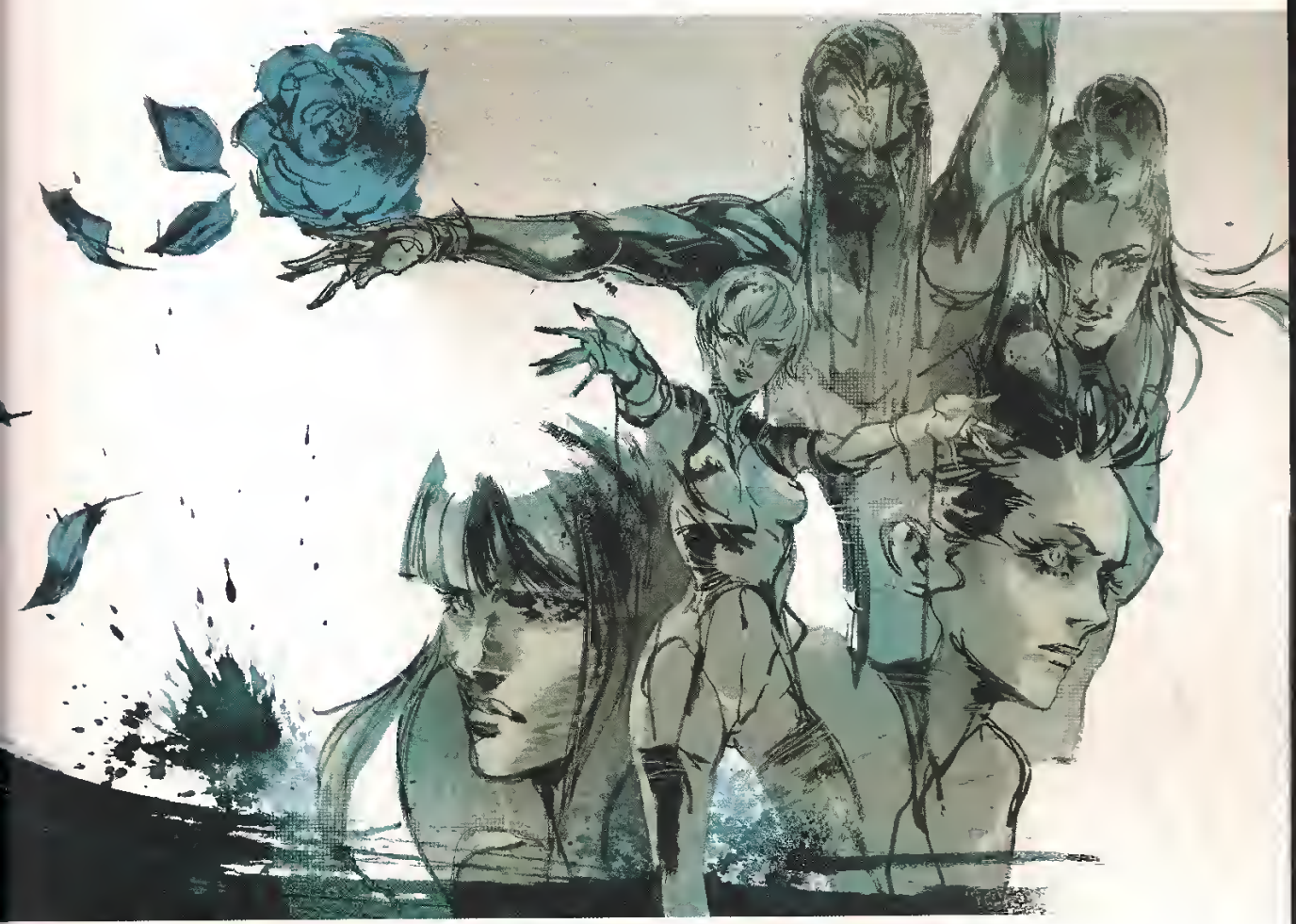
MASTER ART WORKS

METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

メタルギアソリッド4 設定資料集

SoftBank Creative

ISBN978-4-7973-5725-7
C0076 ¥2900E
9784797357257
定価 本体2,900円 +税
1920076029004



©2009 Konami Digital Entertainment
"PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

KONAMI
LICENSED PRODUCT

MASTER ART WORKS
METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION
メタルギアソリッド4 設定資料集

SoftBank Creative

ISBN978-4-7973-5725-7
C0076 ¥2900E

9784797357257

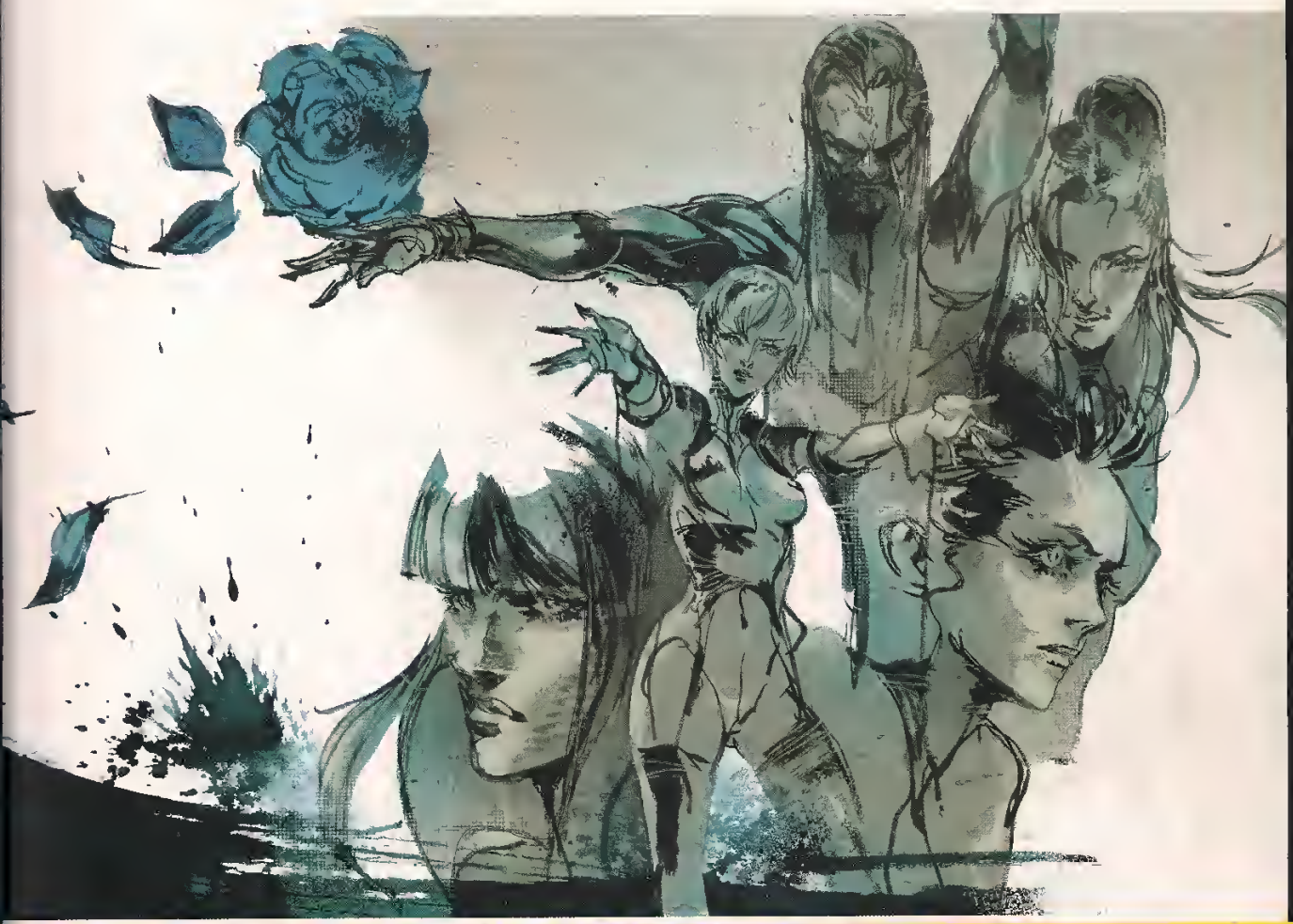
定価 本体2,900円 +税

1920076029004

MASTER ART WORKS

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

メタルギアソリッド4 設定資料集













待望のメタルギアソリッド4の設定資料集が登場

新川洋司氏による解説や未公開画稿、ここでしかみられない設定資料などを収録。ゲーム画面とは一味ちがうアートワークスを堪能せよ！

SoftBank Creative

©2009 Konami Digital Entertainment
PlayStation®は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。


碟海游龙
MGCN
.COM